

Глава 1030 Детское раздражение?

Игроки обеих команд чётким строем вышли на сцену.

Командные соревнования были похожи на оперу. Эта была ситуация жизни и смерти. В этом матче решатся судьбы команд. Выживание будет означать рай, в то время как смерть приведёт к ещё одному году в аду. Для Великолепной Эры это будет более глубокий ад. Тушиться на протяжении нескольких лет в соревновательной лиге? Если подобное произойдёт, Великолепной Эре будет стыдно называть себя грандом про-сцены. Сун Сян и Сяо Шицинь являлись звёздными топовыми игроками Альянса. Они оба пожертвовали одним годом ради веры в светлое будущее Великолепной Эры, но если в этом будущем будет очередной год в соревновательной лиге, то будет трудно сказать, смогут ли они сохранить терпение.

Мы должны победить!

Тао Сюаню не обязательно было говорить эти слова игрокам. Те и сами прекрасно всё понимали. Будущее не всегда нужно было ждать с сияющими глазами. Иногда его нужно было создавать самим.

Что насчёт Счастливой команды? В течение всего года у них не было никакой поддержки. Несмотря на скептицизм общества, они с каждым шагом преодолевали свои пределы и теперь сражались в финале соревновательной лиги. Никто от них этого не ожидал. Победить Великолепную Эру? Многие считали эту задачу невыполнимой. Даже тот, кто надеялся на это, не верил, что это может произойти.

Неравенство в силе было слишком велико.

Многие люди хорошо это понимали. Даже игроки Счастья это знали.

Факт того, что никто не знал финальных результатов, делал соревнования такими интересными. Никто не мог со 100% уверенностью заявить о победе той или иной стороны. Если бы результаты матчей можно было предсказать путём сравнения сил команд на бумаге, то в сражениях отпала бы всякая необходимость.

Победа. За неё всегда нужно было сражаться. Здесь не было места сравнениям.

Всего на сцене находилось двенадцать игроков. В этот момент все они уже разошлись по своим кабинкам. Карта для командных соревнований медленно материализовалась на сцене. На большом экране показывались загрузочные бары двенадцати персонажей. Каждый персонаж удостоился отдельного представления.

У Чэнь не появлялся в матчах офлайн турнира, поэтому его персонажа никто не видел. Зрителям не терпелось увидеть, что тот собой представляет. В итоге они оказались сильно разочарованы.

Изначально Стрелок Рассвета был важным персонажем команды Вечности. Тем не менее, всё его ценное снаряжение было распродано клубом после расформирования команды. В процессе усиления своих персонажей новым снаряжением, Счастливая команда не сосредотачивалась на создании серебряного снаряжения на Лаунчеров, поэтому они могли одеть Стрелка Рассвета лишь в оранжевое снаряжение 75 уровня.

В конечном итоге ребята смогли собрать на него полный набор оранжевого снаряжения 75 уровня. В игре подобный персонаж считался бы практически непревзойдённым. Тем не менее,

на про-сцене, особенно при встрече с могущественной командой Великолепной Эры, полный набор оранжевого снаряжения, чьи характеристики могли быть определены с первого взгляда, не считался чем-то особенным. При взгляде на снаряжение Стрелка Рассвета, никто не верил, что тот был секретным оружием Счастливой команды, которое та приберегла для победы над Великолепной Эрой.

После завершения загрузки персонажей, стали понятны приготовления обеих команд.

В команде Великолепной Эры шестым игроком был Ван Цзе.

А в Счастливой команде эту позицию занял Булочка.

Получалось, что У Чэнь был частью стартового лайн-апа!

На стадионе снова поднялся шум. Увидев снаряжение Стрелка Рассвета, зрители подумали, что Счастливая команда использовала его от безысходности. Поэтому его появление в стартовом лайн-апе Счастья снова всех удивило.

В этот момент завершился обратный отсчёт. Командные соревнования официально начались.

Карта: древний кленовый путь.

Являясь картой, разработанной для самого важного матча соревновательной лиги, древний кленовый путь представлял собой ещё одну комплексную карту. На этот раз поле боя было перенесено из города в сельскую местность. Длинная, изолированная древняя дорога протянулась от одного края карты до другого. По обеим сторонам дороге росли кленовые деревья, чьи багровые листья легко трепетали на ветру. При виде этой картины становилось понятно, почему карту называли древним кленовым путём. Позади деревьев находились холмы, реки, грязевые ямы и разбросанные камни. Должны ли были все эти вещи находиться в одном месте? Ответ на этот вопрос был неважен для соревновательной карты. Важным было чувство разнообразия, которое приносила эта карта. Она не могла угождать стилям команд, потому что в этом случае тот, чей стиль больше подойдёт для этой карты, получил несправедливое преимущество. Это преимущество можно будет сравнить с преимуществом, которое давала командам их домашняя карта!

Матч стартовал.

Персонажи обеих команд появились на противоположных сторонах дороги. Зоны появления команды были сделаны зонами поддержки. Также на карте существовало ещё четыре зоны поддержки: по две зоны на каждую часть карты.

После появления на карте, пять игроков Великолепной Эры начали умело продвигаться вперёд, демонстрируя хорошее знание местности.

Во главе группы бежал Боевая Форма Цю Фэя. За ним, постоянно меняя дистанцию, следовал Гаситель Жизни Сяо Шициня. Клерик Чжан Цзясиня, Тканевая Тень, следовал за этими двумя персонажами, находясь под их защитой. Тканевая Тень был довольно знаменитым персонажем в Альянсе. Как мощная команда, Великолепная Эра не имела слабых звеньев в своей цепи.

После ужасной игры на групповой арене, Шэнь Цзянь больше не осмеливался допускать ошибок. Его Страйкер вёл себя подобно телохранителю для Тканевой Тени, не осмеливаясь отходить от него ни на шаг.

Замыкал их построение ас Великолепной Эры, Один Осенний Лист. Было видно, что генералиссимусу было не впервой защищать тыл.

Со стороны их построение выглядело хаотичным, но в реальности позиция каждого игрока была чётко просчитана. Продвигаясь к древней дороге, Великолепная Эра продолжала сохранять это построение. Только персонаж Сяо Шициня постоянно перемещался внутри формации.

По сравнению с Великолепной Эрой Счастливая команда не обладала ни их дисциплиной, ни молчаливым пониманием. Тем не менее, перемещения персонажей Счастья всё равно были хорошо скоординированы. Они осторожно продвигались по левой стороне, очевидно, не планируя сразу же встречаться с силами Великолепной Эры.

- Как будут играть обе стороны? – Пан Линь не собирался ждать. До официального начала матча он уже четыре раза задал этот вопрос.

- Счастье решило выбрать более тактический маршрут, что не является неожиданностью. Они уступают в силе своим оппонентам, поэтому им нужно использовать гибкие тактики, если конечно, они хотят победить, - произнёс Ли Ибо.

- Но у Великолепной Эры есть свой мастер тактики, более того, Сяо Шицинь показал нам всем, что сегодня он находится в своей пиковой форме. Поможет ли Счастливой команде их тактика? – спросил Пан Линь.

- Давайте сперва посмотрим на их построение! – произнёс Ли Ибо.

Пять игроков Счастья начали обходить карту по левой стороне дороги. Было видно, что они знают, куда направляются. Очевидно, после тщательного исследования карты ребята разработали какую-то стратегию. В этот момент пятёрка игроков Великолепной Эры остановилась. Тот, кто исследовал карту, имел чёткое понимание того, когда он увидит противоположную команду, если та решит пойти напрямик к дороге. Великолепная Эра уже добралась до этого места. Не увидев своих оппонентов, игроки поняли, что Счастье не собиралось встречаться с ними в прямой конфронтации.

Для Великолепной Эры это не стало сюрпризом. Команда тут же сменила направление, отправившись к одной стороне дороги. При виде этой картины Пан Линь моментально пришёл в возбуждение, потому что Великолепная Эра направлялась напрямик к игрокам Счастливой команды! Учитывая скорость передвижения двух команд, они должны будут встретиться в северо-западной части карты.

На трансляцию вывели всю карту, продемонстрировав запутанность местности. Так как сражение ещё не началось, они дали возможность зрителям ознакомиться с картой.

В этот момент зрители ещё сильнее занервничали. На карте персонажи были обозначены маленькими точками, направляющимися в места своего назначения. Пятёрка Великолепной Эры продолжала сохранять своё построение, в то время как персонажи Счастья продвигались вперёд в каком-то совершенно беспорядочном построении. Обе группы продолжали сближаться. Камера постепенно стала приближать карту. Детали местности и персонажи стали обретать всю большую чёткость.

Скоро!

Когда эта мысль появилась у всех в головах, раздался выстрел. Со стороны Счастья тот, кто

вызвал у всех больше всего удивления, У Чэнь, первым открыл огонь в этом матче.

Снаряд Стрелка Рассвета устремился в воздух. Со стороны его действия выглядели бессмысленными. Выпущенный снаряд взорвался где-то в случайном месте на земле. Создавалось впечатление, что игрок по ошибке нажал не на ту клавишу.

Великолепная Эра моментально произвела необходимые корректировки. Обе группы уже находились на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы можно было услышать взрыв артиллерийского снаряда.

- У них очень точное чувство направления! – воскликнул Пан Линь при виде совершённых Великолепной Эрой корректировок. Тем хватило одного звука взрыва, чтобы произвести необходимые корректировки и устремиться в сторону Счастливой команды.

- Счастье планирует устроить засаду? – при виде действий Счастливой команды Ли Ибо не спешил делать поспешных выводов. В сражении пять на пять засады не были такими сильными, как многие считали. Застать оппонентов врасплох: это было основное назначение засад, тем не менее, в матче, где одна сторона сильно уступала другой стороне в рамках силы, засада могла подарить ей только инициативу. Этого было недостаточно для быстрой победы. Великолепная Эра определенно обладала силой контролировать последствия, чтобы вернуть себе инициативу.

- Кажется... это не так... - произнёс Пан Линь.

Игроки Счастья не стали разбежаться по укромным местам, вместо этого решив отступить. В конечном итоге им удалось оторваться на некоторое расстояние от Великолепной Эры. Тем не менее, изданный ранее Стрелком Рассветом шум означал, что Великолепная Эра знала, где находилась недавно Счастливая команда. Приблизившись к этому месту, игроки Великолепной Эры начали действовать более осторожно, опасаясь возможной засады. В глазах зрителей их осторожное поведение вызывало только смех. Фанаты Великолепной Эры ненавидели тот факт, что они не могут предупредить игроков о том, что их оппоненты уже давно убежали.

Но и без их подсказок те быстро поняли, что Счастливой команды здесь не было. Построившись в более широкую формацию, чтобы увеличить обхват карты, они устремились вперёд. В этот момент раздался ещё один выстрел. И снова ответственным за него был Стрелок Рассвета У Чэня.

Великолепная Эра опять последовала на этот звук, тем не менее, Счастливая команда снова отступила, растворившись в разряженном воздухе. Сжав своё построение, Великолепная Эра приготовилась противостоять возможной засаде. При виде этой картины зрители начали тревожно переглядываться.

Счастливая команда хотела при помощи этого метода снизить боевой дух игроков Великолепной Эры? Не была ли эта их так называемая тактика слишком детской? Помимо раздражения, какой ещё урон она могла нанести?

После третьего выстрела У Чэня, Великолепная Эра всё также терпеливо последовала на звук взрыва снаряда. Однако на этот раз Счастье решило изменить свою тактику. Команда разделилась на две части. Одна часть состояла из одного У Чэня. Его Стрелок Рассвета продолжил одиноко бежать вперёд.