

Конечно, Пустота пребывала не в лучшем настроении.

Ли Сюань попытался поднять боевой дух игроков перед групповой ареной, но когда настала его очередь выходить на сцену, он тоже смешался. Он даже не смог встретиться с якорем Счастья на групповой арене: Су Мученг расщепила его на атомы. Из-за этого вся эта ситуация выглядела довольно неловкой. Хорошо, что практически все члены Пустоты были старыми игроками команды, а новичок Гэ Цайцзе обладал взрослым и стабильным характером. Он знал, что Су Мученг всегда являлась источником страданий для капитана и вице-капитана Пустоты.

Они проигрывали со счётом 0:5. Пустота сильно отставала от Счастья. Если они проиграют в командных соревнованиях, то между двумя командами будет разница в 10 очков. Когда разница в очках достигала двузначных цифр, то она всегда начинала казаться непреодолимой. Разница в 10 очков вызовет другие чувства по сравнению с разницей в 9 очков.

- Думаю, никто не хочет всухую проиграть Счастью? - Ли Сюань обратился к своим товарищам по команде.

- Проиграем в командных соревнованиях - и нас перегонят, победим - будет ничья. Я больше не буду говорить о том, что нам нужно делать. Взбодритесь, сейчас не время раскисать! Вспомните прошлый раунд, вспомните одиннадцатый раунд: мы обладаем способностями победить любую команду!

В прошлом раунде Пустота победила Туманный Дождь со счётом 8:2. В одиннадцатом раунде они победили Маленькую Траву с аналогичным счётом. Пока что это была их самая яркая победа в текущем сезоне. Ли Сюань вспомнил их победы над сильными командами, чтобы прибавить игрокам уверенности в собственных силах.

- Пошли! Давайте заработаем эти 5 очков! - произнёс Ли Сюань. Обернувшись, он увидел, что игроки Счастья, участвующие в командных соревнованиях уже поднимаются на сцену.

Е Сю, Су Мученг: пара, всегда побеждавшая призрачную двойку.

Фан Жуй, превративший светлый класс Мастера Ци в тёмного и скрытного мастера грязной игры.

Танг Ро, так и не выступившая в групповой арене - уже давно находилась на сцене.

Ань Вэньи всегда считался в Счастье слабым звеном, но после тринадцати раундов смог ли хоть кто-то использовать это слабое звено, чтобы создать угрозу для Счастья? Нет, в стратегиях Счастья целитель всегда находился под надёжной защитой. Эта защита защищала не только его жизнь и безопасность, но и развитие. Команда старалась не допустить возникновения ситуаций, с которыми Ань Вэньи не смог бы справиться. Этот принцип был заложен в каждой стратегии Счастья. К этому моменту он был проанализирован многими специалистами.

Шестым игроком Счастья был Булочка, невероятный новичок, продемонстрировавший какой-то запредельный уровень удачи. Сможет ли он пронести эту удачу и в командные соревнования?

- Пошли! - произнёс Ли Сюань при виде того как их оппоненты поднимаются на сцену.

Разумеется, в командных соревнованиях принимала участие призрачная двойка Пустоты. Также на сцену отправился целитель, требующийся во всех командных соревнованиях. Целителя Пустоты звали Тан Лишэн. Он играл Паладином с ником Защитник Души. Также в командных соревнованиях участвовал Ли Сюнь. Позиция Гэ Цайцзе в команде продолжала укрепляться. Он даже начал незаметно становиться осью, вокруг которой крутились тактики Пустоты. Последним игроком Пустоты в командных соревнованиях был Ян Хаосюань, ранее выступивший в индивидуальных соревнованиях.

В этом сезоне Пустота чаще использовала Огнемётчика Гэ Чжаоланя в качестве шестого игрока командных соревнований, но в этом раунде они провели кое-какие перестановки. Вместо Огнемётчика Гэ Чжаоланя они отправили на сцену Лаунчера Ян Хаосюаня. Как и ожидалось: Пустота сильно опасалась Су Мученг. Команда даже добавила в свой состав Лаунчера, чтобы обе стороны были равны в рамках дальнбойной огневой мощи.

Игроки двух команд поднялись на сцену. Командные соревнования были главным событием матча. Чтобы игроки могли лучше подготовиться, им предоставляли большой перерыв.

- Почему ты не ответил на моё сообщение? – поприветствовал У Юса Фан Жуй.

- Мой телефон был отключен, - ответил тот.

- О, когда вы возвращаетесь назад? – спросил Фан Жуй. Домашним городом Пустоты был город Х, располагавшийся на большом расстоянии от города Н. Несмотря на стремительное развитие Славы, ни одна из существующих команд ещё не была достаточно богата, чтобы иметь собственный чартерный самолёт. Из-за того, что у матчей Славы не было какого-то ограничительного временного предела, было сложно строить послематчевые планы. Чтобы игроки могли полностью сосредоточиться на матче, большинство приезжих команд проводили ночь в городе, чтобы на следующий день уехать в свой родной город.

- Завтра. – Как и ожидалось, Пустота собиралась уехать только завтра.

- После завершения матча давай сыграем несколько раундов! – Фан Жуй больше не стал отправлять сообщений, вместо этого он прямо предложил У Юсу провести пару матчей.

Остальные игроки недоумённо уставились на парней. Матч ещё не завершился, а они уже начали договариваться о проведении послематчевых спаррингов. Стоявший неподалёку судья тоже чувствовал неправильность этой ситуации, однако он ничего не мог сделать, так как парни не нарушали правил. Он мог лишь буркнуть их взглядом.

Фан Жуй был инициатором проведения спаррингов. У Юс, ощутив на себе строгий взгляд судьи только за то, что его пригласили сразиться, почувствовал себя несправедливо обвинённым. Он не стал больше обсуждать эту тему с Фан Жуйем.

- Поговорим позже, - бросил он, после чего отправился вслед за своей командой в игровую кабинку.

Вскоре в матче начался обратный отсчёт. Спустя пять секунд матч официально начался.

Для этого матча была выбрана карта под названием две башни.

Пустота появилась в северо-восточном углу, а Счастье в юго-западном. Два угла находились напротив друг друга. Северо-западный и юго-восточный углы карты находились в утопленном бассейне. На каждом из этих участков находился лес камней. В центре карты в направлениях

на десять и четыре часа стояли две каменные сторожевые башни, в честь которых карта и получила своё название.

Две сторожевые башни имели одну высоту, при этом расстояние между ними равнялось дальности выстрела Лаунчера. Эти сторожевые башни были разработаны специально для Лаунчеров, чтобы те могли лучше использовать свои подавляющие атаки. При виде выбранной Счастьем карты игроки Пустоты могли лишь покрепче сжать зубы. Очевидно, Счастье тоже знало, что Су Мученг была самой большой угрозой для призрачной двойки. В итоге команда выбрала карту, которая могла увеличить зону поражения Танцующего Дождя.

Но в этом раунде у Пустоты тоже был Лаунчер. Кто не имел увеличенной зоны поражения?

- Вперёд!

После отданного Ли Сюанем приказа игроки Пустоты начали быстро продвигаться к центру карты, стремясь как можно быстрее добраться до сторожевой башни.

Две сторожевые башни находились на равном расстоянии от зоны появления команд. Игроки Пустоты были уверены, что они не уступят Счастливой команде в рамках скорости, однако стоило им подбежать поближе к башне, располагающейся в районе четырёх часов, и они увидели мелькнувший на ней силуэт.

Танцующий Дождь одной ногой стояла на полу башни, а второй на её парапете. На её плече покоилась пушка, и ветер развивал её волосы: она выглядела очень героично и доблестно.

Су Мученг добралась до башни раньше Пустоты.

Почему она была такой быстрой?

Игроки Пустоты были сбиты с толку. Её преждевременному появлению здесь существовало лишь одно объяснение: Танцующий Дождь в самом начале отделилась от своей команды. Она на максимальной скорости рванула вперёд, чтобы занять сторожевую башню. Путешествовать в одиночку всегда было быстрее, чем путешествовать с группой. Не только снаряжение увеличивало скорость передвижения персонажей. Повышающие скорость передвижения навыки также играли немаловажную роль. Клерики и Паладины не имели подобных навыков. Можно было сказать, что у них были самые короткие ноги среди всех 24 классов. Вынужденная защищать целителя команда не могла перемещаться на своей полной скорости.

Пустота тоже могла отправить своего Лаунчера вперёд. Но если бы они так поступили, то он бы встретился с Су Мученг. Ян Хаосюань против Су Мученг... Ли Сюань не мог сказать, что он не верил в своего товарища. Возможно тот факт, что он постоянно становился жертвой Су Мученг, заставлял его бояться её. Ян Хаосюань был ключевой фигурой в этом командном соревновании, поэтому он не рискнул отправлять его в одиночку вперёд. Пустота двигалась как единое целое, а Су Мученг поступила смелее.

- Как смело. Вперёд! – Восхитившись храбростью Су Мученг, Ли Сюань приказал команде начать действовать.

Если они не были шокированы, значит, они предполагали, что подобная ситуация может возникнуть. Зная, что это может случиться, неужели они не разработали никакого плана? Рассредоточившись, пять игроков Пустоты начали в максимально быстром темпе окружать башню. Паладин Тан Лишэна отстал. Он выглядел спотыкающимся стариком, пробирающимся в левую сторону карты. Тем не менее, после перехода дороги в определённом месте его

скорость значительно увеличилась. Он начал бежать с невообразимой скоростью.

Как?

После непродолжительного ошеломления все узнали ответ на этот вопрос. На электронном экране можно было увидеть, что с увеличенной скоростью бежал не Защитник Души. Пустота смело сменила игрока. Паладин свернул влево не для того чтобы выйти за пределы области атаки Танцующего Дождя, а для того чтобы добраться до зоны поддержки. Покинувшего карту Паладина заменил Ассасин Ли Сюня, Призрачный Фонарь. Благодаря быстрому бегу и быстрому перемещению, скорость бега Ассасина в полтора раза превысила скорость бега Паладина.

Сейчас можно было отчётливо увидеть план Пустоты. Они догадались, что Су Мученг в одиночку придёт к сторожевой башне. Сменив целителя, они намеревались впятером насесть на Танцующий Дождь.

Два Призрачных Мечника активировали призрачный шаг, Синий Экзорцист использовал талисман скорости, Лаунчер – воздушную пушку. Ли Сюнь очевидно, был недоволен скоростью, которой его обеспечивали быстрый бег и быстрое перемещение, поэтому он активировал сияющий разрез. Пять персонажей при помощи различных методов на максимум увеличили свою скорость передвижения. Благодаря этому им удалось быстро добраться до сторожевой башни. Они заранее спланировали свои позиции. Находящаяся на возвышенности Су Мученг могла остановить только одного из них.

В итоге она проигнорировала четверых игроков и сосредоточила свой огонь на Рыдающем Дьяволе Ли Сюаня.

Под массированным артиллерийским обстрелом Ли Сюаню стало тяжело прорываться вперёд. Из-за этого он быстро отстал от своих товарищей. Тем не менее, его товарищи быстро достигли башни. Лаунчер Ян Хаосюаня задрал пушку и начал посылать снаряды на вершину башни.

- На позиции! – Как и ожидалось от Ассасина – самого быстрого класса. Хотя Ли Сюнь позже стартовал, вынужденный заменить Паладина, сейчас он вместе со всеми находился у подножия башни. Ли Сюань приказал ему обойти башню по кругу и начать взбираться по лестнице. Однако стоило Ли Сюню обойти башню, и он застыл в недоумении.

«Это... это... не слишком ли тут много людей?».

Позади сторожевой башни находились один, два, три, четыре... четыре игрока Счастья спокойно дожидались его прихода...

<http://tl.rulate.ru/book/173/453832>