

Шестёрка игроков Тирании была их обычной шестёркой. Тем не менее, небольшое удивление всё же вызвал выбор Сун Циина.

Он проиграл довольно унижительным образом в последнем матче групповой арены. Это поражение не могло на него не повлиять. Последующие командные соревнования были очень важны для Тирании. По мнению многих людей, выбор Бай Яньфэя был менее рискован. Тем не менее, Тирания явно верила в своего юного генерала.

- Сейчас не время для тренировки своих новичков... - Пан Линь не смог сдержаться от критики приготовлений Тирании.

- Хаха, - рассмеялся Ли Ибо, однажды бывший частью Тирании. - Они поставили его в матч не для получения опыта. Они имеют абсолютную веру в него. Игроки Тирании нуждаются в подобной уверенности и смелости.

Пан Линь лишился дара речи. Абсолютная вера в Сун Циина не была рациональной! Неужели генералы Тирании на самом деле решили рискнуть всем по этой причине?

Пока парни обсуждали выбор Тирании, со своих мест поднялись шесть игроков Счастливой команды.

Е Сю, Су Мученг, Фан Жуй: три опытных звёздных игрока. Эти трое всегда являлись ядром Счастья. Им всегда доставались самые стабильные позиции в командных соревнованиях.

Ань Вэньи, Клерик Счастья, также имел стабильную позицию в командных соревнованиях благодаря своему классу.

Также была Танг Ро! Она только что остановила импульс Тирании на групповой арене. В своём противостоянии с новичком Тирании, Сун Циином, она одержала доминирующую победу. Многие стали всё больше убеждаться, что она по праву заслужила титул Лучшего Новичка сезона.

И, наконец-то, шестым игроком Счастья был Ло Цзи! Он реже всего появлялся в матчах команды в регулярном сезоне, но в первом раунде полуфинала он собственноручно перевернул ситуацию в пользу Счастья, чем вызвал пылкие обсуждения игровой общественности. Обсуждения были прерваны на мгновение матчем между Самсарой и Маленькой Травой, но когда пришёл черёд второй игры между Счастьем и Тиранией, имя Ло Цзи часто упоминалось в обсуждениях и прогнозах.

Во второй игре карту выбирала Тирания, поэтому Счастье не стало отправлять в матч Ло Цзи. Выбранная Тиранией карта на самом деле не имела мест, которые можно было разрушить. Этим они продемонстрировали обеспокоенность по поводу Ло Цзи.

После обсуждения случайной карты для решающего матча, Счастье без колебаний отправило Ло Цзи на сцену. Эта карта была специально приготовлена для плей-оффа. Раньше её никто не видел, поэтому команды не имели возможности заранее к ней подготовиться. Возможно ли, что способность Ло Цзи «моментально понимать структуру местности и находить ключ к её разрушению» была реальной?

На мгновение обсуждения начали крутиться вокруг Ло Цзи. Пан Линь чувствовал, что Тирания

была смелой, отправив в матч Сун Циина. Теперь он понятия не имел, как ему описать выбор Счастья.

С какой стороны не посмотреть, а Сун Циин был одним из основных кандидатов на получение титула Лучшего Новичка сезона. Это доказывало его навыки, но что насчёт Ло Цзи? В своих нескольких сезонных играх он не показал какой-то удивительной игры. Лишь в полуфинале плей-оффа он привлёк к себе всеобщее внимание. Тем не менее, Пан Линь не верил в его так называемую «способность», которую разрекламировало Счастье. Если Ло Цзи не имел этой способности, тогда его появление было блефом? И что тогда? Ничего. Счастье отправило в матч неопытного и среднего новичка. Этот ход был гораздо рискованней, чем ход Тирании.

Посреди шума игроки двух команд выстроились друг напротив друга в центре сцены.

Лишь после проверки судьёй составов команд их имена появились на большом экране.

Игроки обеих команд молча пожали друг другу руки. На стадионе установилась напряжённая атмосфера. Казалось, будто воздух затвердел. Игроки молча завершили предматчевую церемонию, после чего по команде судьи проследовали в свои кабинки.

Никто никого не провоцировал. Никто не попытался прощупать ментальный настрой другой стороны. Также не было обычного отношения «дружба на первом плане, а соревнования на втором». Битва, решающая годовые усилия команд, началась в подобной атмосфере. Зрители чувствовали невероятную подавленность, заставившую их затихнуть.

Если даже зрители были такими, то, что было говорить о чувствах игроков?

Команды появились на карте. Карта Семицветного Источника имела форму квадрата. Места появления команд не были обычными углами, а были местами в направлении на 12 часов, 3 часа, 6 часов и 9 часов. Самым удивительным было то, что команды появились не в симметричных относительно друг друга местах. Счастливая команда появилась в точке на 6 часов, а Тирания в точке на 3 часа.

Впервые места появления команд нарушали традицию Славы. Однако опять же, шла ли речь о правилах Альянса или о соревновательных правилах, нигде не указывалось, что места появления команд должны располагаться напротив друг друга. Тем не менее, многолетний опыт показывал, что хотя такое правило и не было нигде написано, оно уже стало негласным правилом для всех. В этом критическом сражении негласное правило было нарушено, что моментально привело к возникновению шума.

- Их места появления не симметричны?! - изумлённо воскликнул Пан Линь. - Тренер Ли, как ты думаешь, это как-то повлияет на матч?

- Вне всяких сомнений. Команды не знают об этом. Они будут предполагать, что их оппоненты появились напротив них и на основе этих предположений, будут планировать свои действия. Но исходя из текущей ситуации, их предсказания будут неверны. Первое столкновение станет неожиданностью для обеих команд. Это будет тест на их скорость реакции и на их способность адаптироваться к неожиданным ситуациям. Кто первым определит причину их встречи, тот сможет лучше понять ситуацию в матче.

Ли Ибо выступил с довольно длинным анализом. Обе команды начали двигаться. Когда их намерения стали понятны, в зрительских рядах снова поднялась шумиха.

Прямолинейная Тирания не утратила своих отличительных качеств на случайной карте, начав

двигаться к её центру.

С другой стороны Счастливая команда выбрала окружной маршрут. Более того, они разделились на две группы. Мрачный Лорд, Танцующий Дождь, Безграничное Море и Маленькие Холодные Ручки пошли влево, а Мягкая Мгла вправо.

Если бы две команды появились на противоположных точках карты, то команда Тирании попала бы в клещевую атаку Счастья. Однако из-за того, что Тирания появилась в точке на 3 часа, Танг Ро в одиночку наткнётся на всю их команду. Скорость движения одиночки была быстрее скорости движения команды.

Асимметричные точки появления принесли проблемы Счастью. Исходя из времени начала матча, Танг Ро определённо не будет ожидать увидеть команду Тирании.

Три группы продолжили продвигаться вдоль своих маршрутов. Группу из четырёх игроков Счастья игнорировала как проекционная технология, так и команда трансляции. Все следили за перемещениями Тирании и Танг Ро, пытаясь предсказать место их встречи на основе скорости их передвижения.

Это место было невыгодно для Танг Ро!

Если бы местность была плоской, то она бы смогла издали увидеть Тиранию. В таком случае она бы имела много времени для корректировки своих планов. Тем не менее, Семицветный Источник не был плоской картой. Четыре точки появления находились на возвышенностях. Остальная часть карты представляла собой крутую обрывистую местность. Эта карта чем-то напоминала каньон, смешанный с другими элементами. Центр Семицветного Источника не был пустынным плоскогорьем. Источник был окружён пышной зеленью. Тени высоких деревьев падали на воду источника. Когда свет проходил через листья деревьев, его отражение переливалось семью цветами. Когда листья шевелились на ветру, семицветный свет также начинал двигаться, создавая психоделическую световую картину.

Танг Ро не могла добраться до Семицветного Источника. Путь ей преграждали две возвышенности слева и справа. Команда Тирании направлялась к переходу каньона с восточной стороны. Комментаторы предсказали это место, местом встречи Тирании и Танг Ро. Возможно, встреча не произойдёт в какой-то конкретной точке, но она точно произойдёт на переходе. Самым важным было расстояние между двумя сторонами, когда они обнаружат друг друга. Это расстояние решит судьбу Танг Ро. Никто не верил в то, что она сможет противостоять пятерым игрокам. Когда две стороны встретятся, Танг Ро придётся спасаться бегством или умереть.

Фанаты Счастья сильно переживали. Они не знали, что должно случиться, чтобы у их команды улучшилась ситуация. Скорость передвижения и направление Мягкой Мглы не изменились. При её приближении к переходу Пан Линь задержал дыхание, в ожидании момента встречи двух сторон. Две стороны продолжали сближаться, подтверждая сделанные комментаторами прогнозы. Всё указывало на то, что две стороны обнаружат друг на друга на очень близком расстоянии. С каждой секундой ситуация продолжала ухудшаться для Счастливой команды.

- Они приближаются. Ещё немного... - Тон Пан Линя начал набирать обороты. - Они вот-вот доберутся до перехода. Мягкая Мгла приближается к нему... приближается... она остановилась? - Пан Линь уже готов был выкрикнуть «Она устремилась вперёд!», но в итоге он не смог этого произнести. Мягкая Мгла неожиданно остановилась сразу после приближения к переходу каньона.

- Что происходит? – недоумённо пробормотал он. Мягкая Мгла начала отступать. Прислонившись к стене, она начала медленно отступать.

Заметивший проблему оператор переключился на матч от лица Танг Ро. Этот ракурс показывал не только камеру Танг Ро, но ещё и выводил звук из её динамиков.

Шаги!

Это был звук спутанных шагов!

<http://tl.rulate.ru/book/173/582903>