

10:0. Этот результат заткнул всех, кто надеялся увидеть провал Счастья. Жуань Чэн из киберспортивного времени вживую смотрел их матч, но после того как стали известны итоговые результаты, он пропустил послематчевую пресс-конференцию.

Счастье продемонстрировало неоспоримо хорошую игру в этом матче. Они разработали специальную стратегию под команду Туманного Дождя в командных соревнованиях. Они красиво построили её вокруг особенностей карты. Какими бы агрессивно настроенными не были репортёры, им не за что было критиковать Счастье в этом матче. В конце концов, им нужно было придерживаться логики. На данный момент никто ещё не ненавидел Счастливую команду настолько сильно, чтобы атаковать её без повода.

Пресс-конференция завершилась поздравлениями. Благодаря этим десяти очкам Счастье поднялось на две строчки вверх в турнирной таблице. После двенадцати раундов они занимали девятое место. До попадания в плей-офф им не хватало одного маленького шага.

Они отставали от команды Пустоты, занимающей восьмое место с 71 очком, всего на 1 очко. В одиннадцатом раунде Пустоте удалось на своём домашнем поле победить Маленькую Траву со счётом 8:2, но в этом раунде они проиграли в выездной игре Воющему Ветру со счётом 1:9.

Многим людям не терпелось увидеть результаты следующего раунда.

В тринадцатом раунде Счастье будет играть выездную игру против Покорителей Облаков, команды среднего уровня. С другой стороны команда Пустоты будет играть на своём домашнем стадионе игру против команды, сокрушённой Счастьем в двенадцатом раунде – Туманного Дождя.

Если Пустота хочет сохранить своё лидерство, тогда ей нужно будет показать игру, не уступающую игре Счастья в двенадцатом раунде. В матче между Счастьем и Туманным Дождём можно было увидеть подробный тактический гайд, как расправиться с Туманным Дождём. Стратегия коробочки-1. Отделив Ли Хуа от остальных игроков Туманного Дождя, они разрушат их тактику. Тем не менее, одно дело было знать стратегию, а другое – её исполнить. На бумаге многие люди считали, что Счастье победит Пустоту в следующем раунде.

Команда Туманного Дождя была не единственной командой, которую Счастью удалось подавить.

После двенадцати раундов на седьмом месте находилась команда, в прошлом сокрушённая Счастьем. Это была команда Сотни Цветов. На данный момент они опережали Счастье лишь на 3 очка. Если бы они имели равное количество очков, то Счастье заняло бы более выгодную позицию, благодаря своей прошлой победе в их матче. В тринадцатом раунде команда Сотни Цветов также встречалась с сильным оппонентом, Воющим Ветром. Если они не воспользуются преимуществом своей домашней игры, то Счастье будет иметь все шансы превзойти как их, так и Пустоту. Сейчас Счастье собирало очки в довольно пугающем темпе.

В двенадцатом раунде Самсара сокрушила Лучезарных со счётом 10:0, тем самым не дав Счастью стать единственной командой с четырьмя безупречными победами. Самсара, как всегда, продемонстрировала сильную игру.

Также команды Маленькой Травы, Тирании и Воющего Ветра в доминирующей манере разгромили своих оппонентов. С другой стороны команда Синего Дождя в своей домашней игре заработала 5 очков за индивидуальные соревнования и групповую арену, но при этом

уступила командные соревнования Грозовому Удару. В битве между двумя мастерами тактики Сяо Шицинь одержал верх.

Во время послематчевой пресс-конференции Юй Вэньчжоу взял всю ответственность на себя, но репортёры не стали его сильно винить. Юй Вэньчжоу не допустил ни одной ошибки, просто... его скорость рук была недостаточно высока. Он не мог одновременно и сражаться и управлять битвой. В матчах против мастеров тактики стратегии постоянно претерпевали изменения. Было недостаточно рассчитывать только на сплочённость команды и наработанные стратегические привычки. Должен был существовать тот, кто направит членов команды в нужное русло. В про-круге Юй Вэньчжоу заметно отставал по своей скорости рук от других про-игроков. В этом матче, требующем высокой скорости рук, он был по-настоящему беспомощен.

Во время послематчевой пресс-конференции он беспомощно произнёс эти слова:

- Оппонент был очень умён. Он хорошо использовал мои слабости.

Обычно в послематчевых пресс-конференциях первыми участвовали проигравшие команды. Но в этом раунде обе команды заработали по 5 очков, поэтому первой на пресс-конференцию отправилась приезжая команда.

Когда Юй Вэньчжоу сделал это заявление, команда Грозового Удара уже приготовилась уходить. Перед уходом Сяо Шицинь сумел перехватить один из репортёров. Сяо Шицинь подтвердил, что в этом раунде задачей Грозового Удара было увеличение вариативности их стратегий. Они хотели вынудить Синий Дождь подстраиваться под них. Если те подстраивались недостаточно быстро, Грозовым Ударом наказывал их за это.

Использовать сложную тактику и надавить на низкую скорость рук Юй Вэньчжоу.

Стратегия Сяо Шициня вызвала противоречивые мнения. Кто-то считал, что это был другой способ атаковать слабости оппонента, и что в нём не было ничего неправильного. Другие полагали, что использованная в создании этого эффекта тактика была низкопробной и неинтересной. Стратегия должна демонстрировать интеллект и смекалку, но этот метод всё менял.

Эта ситуация снова заставила людей поднять тему использования голосового чата в матчах. Тем не менее, на свет быстро вышли противники этого предложения. По их мнению, введение голосового чата приведёт к бесконечной трэш болтовне в матчах...

Моментально все вспомнили о другом игроке Синего Дождя. Его трэш болтовня не была особо болезненной, но неограниченный доступ к голосовому чату отлично сыграет ему на руку.

Когда был упомянут человек, заставивший Альянс модифицировать правила в матчах, голоса желающих открытия голосового чата начали утихать. Однако быстро нашлись люди, выступившие с другим предложением. Почему было не открыть голосовой чат только для игроков одной команды?

Командный голосовой чат будет использоваться для раздачи приказов. Никто не сможет использовать трэш болтовню для давления на оппонентов.

Тем не менее, на трансляцию нельзя будет вывести переговоры игроков. Одновременный вывод будет невозможен, а постоянное переключение между голосовыми чатами команд будет неприятно для слуха. Альянс всегда использовал текстовый чат, чтобы показать зрителям

переговорный процесс команд. Именно поэтому они никогда не вводили голосовой чат в соревнования.

С другой стороны необходимость отвлекаться на печатание сообщений понижала интенсивность соревнований.

Этот аргумент тоже начал использоваться в обсуждениях. Люди уже давно обсуждали тему использования голосового чата. В матче между Синим Дождём и Грозовым Ударом всплыла ещё одна проблема отсутствия голосового чата.

Юй Вэньчжоу сумел выжить в Альянсе благодаря своим уникальным методам. Альянс со своей стороны хотел видеть различных участников соревнований. Но сейчас подобные Юй Вэньчжоу игроки начали переживать очень непростые времена.

После достигнутых Грозовым Ударом результатов, станут ли в будущем другие команды использовать сложные, постоянно меняющиеся стратегии в битвах с Синим Дождём? В конце концов, подобную тактику мог использовать не только мастер тактики. Даже тактические дуэли начали превращаться в соревнования в скорости рук. Осталось ли в матчах место для интеллектуальной игры?

Эта проблема продолжила разрастаться. Она больше не затрагивала одного Юй Вэньчжоу. Теперь она охватывала всех капитанов команд. Без голосового чата они вынуждены были использовать дополнительные клавиши на клавиатурах. Это не была трэш болтовня, когда не желающий ничего говорить игрок мог просто промолчать. Капитаны обязаны были раздавать приказы. Это был вопрос победы или поражения. Из-за отсутствия голосового чата их руки испытывали увеличенную нагрузку. Для отдающих команды игроков нынешняя система была несправедливой.

Игроки, управляющие командами в бою, должны были обладать развитым интеллектом. Однако из-за текущих соревновательных правил на первое место выходил фактор скорости рук, не имеющий ничего общего с тактикой.

Сомневающиеся голоса начали набирать силу. В итоге Альянс был вынужден сделать официальное заявление: они изучат вопрос использования голосового чата и прислушаются к мнению людей по этому вопросу.

После этого заявления многие люди успокоились. В успокоившейся атмосфере зазвучали насмешливые и недовольные голоса. Многие начали делать акцент на команде Синего Дождя. Если Альянс снова изменит правила, то получится, что два игрока из Синего Дождя смогли повлиять на всю соревновательную сцену. Команда Синего Дождя не высказывала открыто свою позицию, но открытие голосового чата явно сыграет им на руку.

Альянсу нужно было исследовать этот вопрос. Подобные вещи требовали времени.

29 ноября стартовал 13 раунд.

Сыграв в выездной игре против Покорителей Облаков, Счастье не разочаровало своих фанатов.

Со счётом 9:1 они победили. Е Сю заработал свою двенадцатую победу подряд в индивидуальных соревнованиях. Команда упустила одно очко из-за допущенной Су Мученг ошибки в индивидуальном раунде.

После этого раунда Счастье наконец-то вошло в зону плей-оффа. Пустота, опережавшая их в

прошлом раунде на одно очко, также продемонстрировала хороший результат в своей домашней игре против команды Туманного Дождя, победив её со счётом 8:2. Очевидно, они многое узнали из продемонстрированной Счастьем в командных соревнованиях стратегии. Из-за этого Туманный Дождь потерпел два больших поражения в своих выездных играх.

Счастье заработало 9 очков, а Пустота 8, поэтому разница между ними в одно очко была нивелирована. Так совпало, что Счастье (Xingxin) и Пустота (Xukong) начинались с буквы х, поэтому для определения их положения в рейтинге был использован словарь.

Тем не менее, всё это было не так уж и важно. В четырнадцатом раунде Счастье встретится с Пустотой.

Сотня Цветов, находящаяся в пределах досягаемости Счастья, также продемонстрировала весьма неплохой результат в этом матче, победив в своей домашней игре команду Воющего Ветра со счётом 7:3. На данный момент они опережали Счастье на 1 очко. Команда Воющего Ветра продолжала плавать по волнам рейтинга. Некоторые люди подвели итог их игре, назвав их «драконами домашних игр, медведями выездных игр».

Тем не менее, на данный момент подобный вывод был немного опрометчивым. Люди в основном обращали внимание на поражение Воющего Ветра команде 301 Градуса в их выездной игре, но 301 Градус не был слабой командой. В том, что они смогли победить на своей домашней земле, не было ничего шокирующего. Сейчас 301 Градус расположился на десятом месте с 76 очками, лишь на три очка отставая от Счастья и Пустоты. В следующем раунде между собой сразятся Счастье и Пустота, поэтому существовала высокая вероятность, что 301 Градус обойдёт их обоих и пробьётся в зону плей-оффа.

Нельзя было сказать, что команда Воющего Ветра плохо играла, но их неустойчивое положение было неоспоримым. В данный момент они упали на шестое место, подавленные Тиранией.

Тирания, Самсара и Счастье заработали в этом раунде по 9 очков. Команды Синего Дождя и Маленькой Травы проиграли в своих выездных играх со счётом 4:6.

Синий Дождь проиграл Королевскому Стилю. Их поражение в командных соревнованиях заставило людей снова вернуться к рассмотрению вопроса о голосовом чате. В этом раунде Королевский Стиль по примеру Громового Удара использовал гибкие подвижные стратегии. Однако исходя из общего течения матча, можно было сказать, что Синий Дождь проиграл не по причине низкой скорости рук Юй Вэньчжоу. Игрокам Синего Дождя не нужно было всякий раз обращаться к своему капитану при малейших изменениях в матче. Мастеров тактики прозвали так за то, что придерживаясь общих правил в стратегиях, они использовали более сложные и эффективные тактики.

Синий Дождь проиграл Королевскому Стилю, а Маленькая Трава проиграла Громовому Удару.

После потери многих очков в индивидуальных битвах Громовой Удар в очередной раз контратаковал в командных соревнованиях. Их рекорд в командных соревнованиях был таким же тираничным, как и рекорд Е Сю в индивидуальных соревнованиях. На данный момент они имели двенадцать побед и одно поражение. Они отличались от Е Сю лишь тем, что их победы не были последовательными.