

Звездный луч очень быстро двигался, поэтому от него было сложно уклониться.

Чем более трудным было испытание, тем выше требовался уровень навыков, чтобы его преодолеть. Для того, кто находится на вершине Славы, уклониться от Звездного луча было не слишком сложной задачей. Особенно в текущей ситуации, когда не было обеспечено условий для того, чтобы луч попал именно в нужную цель.

Тем не менее, это не было какое-то серьезное соревнование. Это был всего лишь шоу матч, поэтому игроки особо не заморачивались. Если они могли использовать какой-то навык, то они это делали! Это была битва удачи!

Этот Звездный луч был использован подобным беспечным образом. В итоге, он не смог поразить персонажа Чжоу Зекай. Когда Звездный луч направился в сторону Пронзающего Облака, тот просто слегка подпрыгнул в воздух. Избегая Звездного луча, он заодно перепрыгнул и через препятствие.

Па! Звездный луч врезался в препятствие, разнося его на кусочки.

Воздух наполнился деревянными обломками. В этот момент никто не смог расслышать тихий звук *чик*, среди этого хаоса. Если бы этот звук услышали опытные игроки, они могли бы сказать, что с подобным звуком заряжается ружье. Более того, это была не обычная атака, это был навык.

Игрок, играющий Ведьмой, не переставал преследовать Пронзающее Облако. Когда деревянные обломки, наконец, осели на землю, тот увидел, что в его сторону было направлено дуло цвета темного льда.

Бэнг!

Раздался очень громкий выстрел. Вылетевшие искры были подобны серии маленьких взрывов. Вырвавшийся после выстрела порох образовал облако пыли вокруг Пронзающего Облака. Можно было сказать, насколько сильным был использованный навык, уже только по его визуальным эффектам. Это был самый мощный навык в снайперском арсенале – Громовой выстрел.

Все верно, в руках у Пронзающего Облака находилась гигантская снайперская винтовка. При использовании навыков игра создавала визуальные эффекты, который наиболее им соответствовали.

Учитывая текущую дистанцию между игроками, уклониться от Громового выстрела было не то, что тяжело, это было, попросту, невозможно.

Навык Пронзающего Облака попал в голову Ведьмы. Если этот навык попадал в голову, тогда проявлялся скрытый эффект, результатом действия которого был двойной урон.

Тем не менее, брызги крови были лишь визуальным эффектом. Все же Громовой выстрел был лишь единичным навыком, поэтому игрок, играющий Ведьмой, был все еще жив. Тем не менее, его продвижение вперед было остановлено. Когда в его голову попал Громовой выстрел, это было подобно тому, как будто его на полном ходу сбил поезд. В мгновение ока, игрок переместился со второго места на последнее.

Раздались громкие аплодисменты.

На самом деле большая часть зрителей не понимала, что Чжоу Зекай использовал звук разрушения преграды для прикрытия своего выстрела. Просто мощь выпущенного навыка была настолько велика, что привела аудиторию в восторг.

Пронзающий Облака продолжил передвигаться вперед с помощью воздушного огня. Сзади него находились Берсеркер с Боевым Магом, которые во время продвижения вперед успевали еще и сражаться. Этим двум классам не хватало навыков дальнего боя. Поэтому они никак не могли остановить персонажа Чжоу Зекай. Было немного скучно смотреть матч, результаты которого так быстро определились. В подобных шоу матчах победа или поражение не имели большого значения.

В данный момент самым интересным моментом, за которым было приятно наблюдать, было великолепное передвижение Пронзающего Облака при помощи воздушного огня. На втором месте находилась схватка между Боевым Магом и Берсерком. Третье место занимала четверка зрителей, чьи персонажи к этому моменту начали хаотично сражаться. На последнем месте оказался игрок, играющий Ведьмой. После своего падения, он пытался с помощью метлы догнать остальных игроков.

Отвечающие за трансляцию не собирались показывать навыки, которые были интересны только с технической точки зрения. Более важным было показать смешные и забавные моменты. Цель этого матча заключалась не в том, чтобы определить победителя, а в том, чтобы порадовать зрителей и заставить их смеяться.

С этой точки зрения этот матч можно было считать успешным. Так как победитель уже был определен, остальные участники расслабились и стали получать от происходящего удовольствие. В самом начале про-игроки сражались только между собой. Им было слишком стыдно сражаться с игроками, пришедшими из аудитории. Однако после того, как те сами стали их атаковать, завязалась всеобщая потасовка, за которой было очень весело наблюдать.

Со звуком свистка, Чжоу Зекай наконец достиг финиша. Что касается игроков позади него, то в живых остались лишь четверо. Из четырех персонажей, которыми играли зрители, трое были убиты. Оставшимся в живых персонажем играла девушка. Про-игроки были к ней более лояльны. На самом деле, если бы про-игроки всерьез сражались, то зрительские персонажи были бы давным давно убиты. Тем не менее, благодаря послаблению про-игроков, было очень весело наблюдать за происходящим хаосом.

Когда четверка про-игроков практически достигла финиша, Боевой Маг и Берсеркер, ранее сражавшиеся друг с другом, казалось пришли к общему соглашению. Они вместе ополчились против Ведьмы. Перед тем, как финишировать, они просто убили его. После этого они продолжили сражаться между собой, тем самым давая шанс персонажу, которым играла девушка. Таким образом она второй пересекла финишную черту, а уже за ней последовали последние два игрока.

Когда матч закончился, на электронном табло появились его результаты. Выводимая статистика показывала не только, кто какое место занял, но даже то, кто сколько нанес урона. Комментаторы шутливо начали обсуждать занимаемые игроками места, что в свою очередь сделало атмосферу вечера еще более теплой.

Восемь игроков вернулись в центр сцены. Занявшая второе место девушка, под руководством ведущего, получила в награду обнимашки с Чжоу Зекаем. После чего она, с пунцовым лицом,

поспешила покинуть сцену, даже забыв забрать свой настоящий приз.

Остальные про-игроки не обратили никакого внимания на результаты прошедшего матча. Они весело смеялись и общались с ведущим.

- Зекай, ты выиграл в этом матче. Что ты сейчас чувствуешь? – спросил ведущий.

- Я очень счастлив, - тут же ответил Чжоу Зекай, как будто он заранее заготовил подобный ответ.

Сказав эти несколько слов, он улыбнулся ведущему. Ведущий, в свою очередь, не стал углубляться в беседу с богом. Этот день ивента проводился специально для зрителей. Пообщавшись немного с тремя парнями из аудитории, он раздал им призы, после чего сообщил, что гонки с препятствиями официально окончены.

Вторым конкурсом были высокие прыжки. Но прыгать нужно было не только вверх, но и на скорость. Его конечной целью было - достичь вершины за наиболее короткое время.

В прошлые годы карта представляла собой высокую горную вершину. Однако в этом году, благодаря проекционной технологии, все изменилось. Сейчас в воздухе плавали специальные платформы и больше ничего.

Это было сделано для удобства зрителей. Если бы вместо платформ использовались горы, зрителям было бы трудно четко рассмотреть происходящее на проекции.

- Следующей звездой у нас будет игрок из Великолепной Эры. Все мы ее очень хорошо знаем и любим, Су Мученг, прошу!!

После объявления ведущего аплодисменты и крики аудитории, казалось, взметнулись до небес. Такую красивую девушку, как Су Мученг, трудно было не любить даже игрокам из противоположных команд. Не будет преувеличением сказать, что она была всеобщей любимицей. Кроме местных про-игроков, даже боги вряд ли бы смогли посоперничать с ней в количестве срываемых аплодисментов.

- Ах, ах, ах, Су Мученг! Су Мученг!! – возбужденно воскликнула Чень Го. С другой стороны, Е Сю чувствовал себя немного странно. Су Мученг ведь взяла с собой бинокль не для того, чтобы найти его и помахать рукой, так? Она же не станет запоминать номер его сиденья, чтобы позвать его на сцену?

Такая шутка была вполне в характере Су Мученг. Однако она знала, что Е Сю никогда открыто не появлялся на публике, поэтому даже для нее позвать его на сцену было бы слишком бессердечно. Е Сю чувствовал, что она не станет этого делать.

- Мученг, как ты планируешь выбирать участников для этого испытания? – с воодушевлением спросил ведущий. Вероятно, его воодушевление было подкреплено тем, что его предыдущим собеседником был Чжоу Зекай.

- Пока что сделаем это случайным образом! – ответила Су Мученг.

- Окей, тогда сейчас мы будем показывать на экране числа. Когда решишь остановить нас, просто скажи стоп, - произнес ведущий, после чего на экране начали появляться числа.

- Стоп! – Су Мученг была едва ли не быстрее Чжоу Зекай. Ведущий чуть не поскользнулся на

ровном месте, вызывая бурный смех аудитории.

После того, как Чень Го прекратила смеяться, она повернулась назад, чтобы посмотреть свой номер сиденья, однако выпавший номер был не ее. В этот раз на сцене был ее кумир, поэтому она очень хотела туда попасть.

Лишенный дара речи ведущий не стал говорить Су Мученг, чтобы та была помедленнее. Он боялся, что она будет такой же, как и Чжоу Зекай.

Во время выбора второго участника, Су Мученг сделала все, как надо, и не стала спешить.

- Ах... снова не я... - разочарованно вздохнула Чень Го.

- Теперь я собираюсь изменить свой метод выбора! - не дожидаясь вопроса ведущего, Су Мученг взяла инициативу в свои руки.

- Да? И что же это за метод? - заинтересованно спросил ведущий.

- Ну, у меня нет ничего особенного. Могу я просто назвать два места? - спросил Су Мученг.

Ведущий почувствовал, как под ним начал шататься пол. Су Мученг что, собиралась подражать Чжоу Зекаю?

- Я выбираю зону С, - сказала Су Мученг.

- Ах... - возбужденно воскликнула Чень Го. Ее место находилось в зоне С.

- 18 ряд.

- АХ... - подпрыгнула на месте Чень Го, она была в 18 ряду.

- Номер 21! - наконец заключила Су Мученг.

Разум Чень Го тут же взорвался. Чень Го казалось, не понимала, что сейчас происходит, поэтому она с недоверием спросила у Танг Ро:

- Какой номер?

- 21! Это ты! - Танг Ро была очень рада за Чень Го. Никто не знал лучше нее, насколько та любила Су Мученг.

Взгляд Чень Го опустел. Посмотрев по сторонам, она обнаружила, что в ее сторону направлены многочисленные завистливые взгляды.

- Это и правда я! - Чень Го не знала, что делать.

Су Мученг тем временем продолжила:

- У меня есть идея. Я хочу выбрать ее друга по соседству. Думаю, это будет очень весело, если мы выберем людей, которые знают друг друга.

- Мм Мученг, прекрасная идея. Тогда кого ты выберешь? 19 или 23? - спросил ведущий. Номером 19 был Е Сю, а номером 23 - Танг Ро.

Услышав предложение Су Мученг, Чень Го радостно воскликнула:

- Ах! Мы даже можем пойти вместе!

Редактор: Tanchan

<http://tl.rulate.ru/book/173/73366>