

Глава 812 Шутка выбора карты.

Поверхность воды больше не возвращалась в своё спокойное состояние.

Атаки Ветреного Создания продолжали преследовать Леопольда в воде. Водная стихия оказывала некоторые эффекты на персонажей и их навыки, поэтому про-игроки устраивали тренировки в воде, чтобы привыкнуть к ним.

Чернокнижник Вечности надеялся, что в воде он сумеет изменить направление течения. Он хотел использовать свой опыт сражения в водных битвах, чтобы ускользнуть от атак своего оппонента, однако вскоре он осознал, что тот чувствует себя в воде ничуть не хуже чем он, а возможно даже лучше!

Уже во второй раз вода сыграла с командой Вечности злую шутку. Учитывая замедленную скорость перемещения в воде, игрок Вечности не знал, что ему нужно было сделать, чтобы покинуть область атаки его оппонента.

Во втором раунде Снайпер Вечности пытался найти Одного Дюйма Пепла в воде, однако из-за того, что он попал в засаду из призрачных границ, ему так и не удалось осуществить свой план. В этом же раунде его план был доведён до ума Вэй Чэнем.

Леопольду так больше и не представилось шанса взобраться обратно на террасу. Ветренное Создание продолжал его подавлять своими атаками в воде. Когда Леопольду всё же удалось добраться до суши, уровень его здоровья уже показывал нулевую отметку...

В третьем раунде команда Счастья одержала свою вторую победу.

Группа любителей бить по лицам не произнесла ни слова. Второе поражение команды Вечности нанесло по ним тяжёлый удар.

В третьем раунде Вечность проиграла ещё более очевидным образом.

В прошлом раунде зрители ещё могли сказать, что Снайпер случайно попал в засаду своего оппонента, однако в третьем раунде оба Чернокнижника сражались лицом к лицу. Победа Счастья продемонстрировала опыт их игроков, а также преимущество их снаряжения.

Из-за того, что Леопольд так и не сумел приблизиться к Ветреному Созданию для проверки его снаряжения, команда Вечности не смогла узнать, во что тот был одет.

Тем не менее, увеличенная дальность каста ясно показывала, что Ветренное Создание носил снаряжение лучшего качества, чем его оппонент. Если бы у Вечности было снаряжение, которое увеличивало дальность каста на целых три метра, то они с самого начала отдали бы его Леопольду.

Может у них и не было этого снаряжения, но у Счастья оно было. Это было преимущество в снаряжении.

Их преимущество домашней карты испарилось уже во втором раунде.

Вера Вечности в их подавляющее снаряжение получила тяжёлый удар в третьем раунде. Ветренное Создание продемонстрировал им свою ужасающую дальность каста. Это был первый раз, когда они увидели его настоящее преимущество.

В про-лиге Ветреное Создание с его 4920 очками навыков был бы наводящим ужас персонажем, однако в Счастливой команде, это значение не было особо выдающимся. Стоит хотя бы вспомнить то время, когда Вэй Чэнь сомневался, стоит ли ему менять свой аккаунт или нет.

- Не теряйте надежду! - какой-то человек из команды Вечности нарушил тишину в тренировочной комнате. Этим человеком был Хэ Ань, лидер команды. В тоже самое время он также был частью команды.

Это была правда, что капитаном Вечности был У Чэнь, но в этой команде также был Хэ Ань. Позиция лидера команды наделяла его силой не меньшей, чем у капитана команды. В кругах Славы лидер команды был устаревшим титулом. Сейчас лидеров команд называли менеджерами. Менеджеры могли принимать многие решения относительно команд. На самом деле капитаны команд могли лишь давать советы, которым большинство команд старалось следовать. Из-за этого создавалось впечатление, что капитаны команд имели возможность принимать решения. На самом же деле это было не так. Если менеджер решил проигнорировать совет капитана команды, капитан команды ничего не мог с этим сделать.

Так как один из членов команды являлся по совместительству её менеджером, У Чэнь занимал в команде весьма странное положение. Его сила воздействия на команду была ограничена. В подобных ситуациях роль лидера на себя брал Хэ Ань, пытаясь всех успокоить. Сам же У Чэнь сохранял молчание. Все было дело в двух позициях Хэ Аня.

- Просто мы этого не ожидали, только и всего. Они смогли спрятать подобного несущественного персонажа только один раз, получив одномоментное преимущество на арене, - уверенным тоном произнёс Хэ Ань. В реальности же Счастье тоже его шокировало. Тем не менее, он не мог открыто это продемонстрировать. Он мог лишь придать этой ситуации оттенок неожиданности и выставить всё в таком свете, словно всё это было чем-то незначительным. В таком случае члены команды смогут хотя бы немного расслабиться.

В итоге всё прошло так, как Хэ Ань и ожидал. После его слов игроки Вечности немного расслабились. Следующим этапом были групповые соревнования. Между двумя этапами соревнований была незначительная пауза. Список участников матчей уже был определён и больше не мог подвергнуться изменениям. В этот момент двум выступающим во втором раунде игрокам не терпелось выйти на арену.

Ударяющая по лицам группа игроков не знала, что и думать. Они так надеялись на команду Вечности, однако та каким-то образом умудрилась проиграть в двух матчах индивидуальных соревнований. Им хотелось выплеснуть на них свою ярость. Тем не менее, это были всего лишь индивидуальные соревнования. Впереди были ещё групповые и командные соревнования. Возможно... им стоит остаться и понаблюдать за матчами немного дольше...

Две победы Счастья заставили замолчать высокомерных любителей бить по лицам. В общем чате перестал твориться хаос. В этот момент настоящие фанаты Вечности начали подбадривать своих любимцев.

Вскоре стартовал второй этап групповой арены. На поле появились участники обеих команд.

Команду Счастья представлял Боевой Маг, Мягкая Мгла.

Честь команды Вечности отстаивал Мастер Ци, Небесная Ярость.

Вне всяких сомнений Мягкая Мгла была самым известным персонажем команды Счастья, а

также тем, кого больше всего ненавидела группа любителей бить по лицам. Все эксперты, на которых так надеялись любители бить по лицам, пали под натиском копья Мягкой Мглы. Когда же появился человек, способный её победить, она сумела быстро взять реванш. Учитывая всё это, любители бить по лицам не могли ничего сказать по поводу одного её поражения.

В соревновательной лиге матчи проходили по официальным профессиональным правилам. Если Мягкая Мгла проиграет, то любителям бить по лицам не нужно будет беспокоиться о том, что она сумеет взять очередной реванш. Тогда уж они смогут оторваться на полную катушку.

Таким образом, любители бить по лицам снова пришли в возбуждение. Из толпы медленно начали раздаваться слова поддержки в адрес Небесной Ярости. На какой-то момент могло показаться, что Небесная Ярость был какой-то знаменитостью, на которую возложили все свои надежды зрители.

Загрузка карты, заход на арену. Когда карта была загружена, даже зрители почувствовали слабость.

Это всё ещё была прибрежная терраса...

Любителям бить по лицам было очень тяжело сдерживать вырывавшиеся из них наружу насмешки. Так как они хотели увидеть унижение команды Счастья, они поддерживали команду Вечности, однако не стоило забывать, что не все следящие за данной встречей зрители желали команде Счастья поражения. Некоторые зрители из чистого интереса пришли посмотреть на этот матч, были также и те, кто непосредственно надеялся на победу Счастливой команды. Хотя их и было немного, почему они должны были молчать, видя, что команда Вечности использует одну и ту же карту?

Насмешки пришли из толпы. Выбор команды Вечности был на самом деле унижительным. С их изначальной идеей всё было в порядке. Так как участвующие в индивидуальных соревнованиях персонажи не могли участвовать в матчах групповой арены, Вечность хотела использовать потенциал прибрежной террасы на полную. Несмотря на то, что подобный подход к выбору карты был довольно прагматичным, они не могли позволить себе проявить беспечность в соревновательной лиге.

К сожалению, на карте прибрежной террасы команда Вечности уже проиграла в двух матчах. И в обоих случаях их проигрыши были связаны с особенностями выбранной ими карты. Теперь их подход к выбору карты казался всем обычной шуткой. Зрители начали писать язвительные комментарии, они не понимали, что команда Вечности и предположить не могла, что всё будет именно так. Однако теперь уже не было места сожалениям.

К счастью насмешки зрителей не могли повлиять на оказавшихся на арене игроков. После старта матча игроки не могли видеть общий чат, также был запрещён приватный чат между игроками. Это было сделано для того чтобы игроки не могли получить помощь от зрителей, которые наблюдали за матчами с высоты птичьего полёта.

Из-за специфики онлайн матчей в соревновательной лиге, игрокам могли сообщать информацию их знакомые, которые находились рядом с ними. Всё равно об этом никто не мог узнать. Организаторы соревновательной лиги даже не могли остановить игроков от грязных приёмов, наподобие игры на чужом персонаже. Они лишь надеялись на ответственный подход самих игроков. С другой стороны те, кто нарушал правила, не могли рассчитывать и дальше использовать это преимущество. В офлайн матчах уже никто не мог им помочь. Таким образом, рано или поздно обман всё равно будет раскрыт, так что все грязные трюки не могли повлиять

на итоговый результат.

Альянс ничего не мог с этим поделать. В текущей ситуации, они могли лишь закрывать глаза на то, что происходит в первых раундах соревновательной лиги.

Несмотря на всё это, команда Счастья подходила к своему участию в соревновательной лиге со всей ответственностью. Когда в первом раунде Булочка начал проигрывать, никто не стал ему помогать. Ребята хотели одержать честную победу. Именно таким должен быть хороший спорт.

После завершения отсчёта, официально стартовал второй этап групповых соревнований.

Так как Мягкая Мгла часто участвовала в матчах Счастливой команды, любители бить по лицам досконально успели изучить её снаряжение.

Однако когда она появилась на арене, зрители не смогли её узнать.

Это на самом деле Мягкая Мгла?

Её снаряжение так изменилось!

Зрители заметили произошедшие изменения с Булочкой и Ветреным Созданием, однако из-за того, что они не особо хорошо их знали, те не бросались им так в глаза, как изменения, произошедшие с Мягкой Мглой. После того как Мягкая Мгла появилась на арене, все первым делом обратили внимание на её изменившееся снаряжение.

Команда Вечности исследовала своих оппонентов, однако она не учитывала вероятность возможных изменений, которые произойдут с персонажами Счастья. Они могли сказать, что у Булочки и Ветреного Создания изменилось снаряжение. К сожалению, только после победы Ветреного Создания они смогли понять, насколько ужасающими стали их оппоненты.

Несмотря на то, что Хэ Ань назвал эти изменения маленьким трюком, члены Вечности стали испытывать странные чувства при виде изменившегося вида Мягкой Мглы.

Её снаряжение ведь не может оказаться мощным, не так ли?

Переживания членов Вечности попали в самую точку. Среди всех членов Счастливой команды, наибольшему изменению подверглось снаряжение именно Мягкой Мглы. Сейчас она носила пять частей серебряного снаряжения. В про-лиге она бы совершенно не выделялась, однако в данный момент она была лишь персонажем из маленькой команды. Большинство людей не могли и мечтать о том снаряжении, которое сейчас было на ней надето.

<http://tl.rulate.ru/book/173/303834>