

Первым представителем команды Вечности был Чернокнижник. В прошлом раунде его послали играть в третий матч индивидуальных соревнований, в котором он проиграл Ветреному Созданию из-за своей меньшей дальности каста. После своего поражения игроки Вечности сумели успокоиться, тем более что Ветреное Создание, оставивший шрамы на их сердцах, уже сыграл свой матч в индивидуальных соревнованиях. Последние крохи тревоги испарились из разума Чернокнижника, когда он уверенно отправил своего Леопольда на арену.

Со стороны Счастья первой выступающей была Танг Ро и её Боевой Маг, Мягкая Мгла.

За прошедшую неделю команда Вечности по большей части сосредоточилась на причинах своего поражения в первом раунде.

Во время проведения анализа своего поражения, они также искали способы справиться со своими проблемами.

Игроки Вечности считали, что они сильно недооценили силу Счастливой команды. Навыки и снаряжение игроков Счастья превзошли все их ожидания. Некоторая информация была полностью бесполезной. К примеру, информация об Одном Дюйме Пепла, который сокрушил одного из членов их команды.

Поражение принесло команде Вечности бесценный опыт. Счастливая команда больше не могла вытирать ими пол, как она это сделала в предыдущем раунде. В высокоуровневом противостоянии навыки игроков Счастливой команды были более, чем очевидны.

После недели приготовлений, игроки Вечности почувствовали, что они сумели глубже понять и себя и своих оппонентов.

Благодаря проведённым улучшениям, они не впали в пучину отчаяния из-за разницы в очках. Теперь им нужно было планомерно возвращать себе потерянные очки и восстанавливать свой соревновательный дух.

Индивидуальные соревнования подошли к концу. Команда Вечности потеряла одно очко, а это означало, что в лучшем случае их будет ждать ничья. Тем не менее, подобного старта было достаточно, чтобы повысить их боевой дух.

Мягкая Мгла? При виде персонажа на стороне Счастливой команды, Чернокнижник Вечности начал вспоминать всё, что они сумели узнать о ней.

Страстная, свирепая, аномально агрессивная: безусловный игрок нападения, чьи технические навыки не уступают любому про-игроку. Тем не менее, по некоторым деталям становилось понятно, что Мягкая Мгла не была ветераном игры. Поэтому несмотря на её выдающиеся механические навыки, она не была хорошо знакома с другими техниками. Она старалась подавить оппонентов своими механическими навыками, однако у неё не было какой-то особой осознанности в матчах. Таков был тактический анализ Вечности этого персонажа. Конечно, это были вещи, которые касались самого игрока, стоявшего за спиной Мягкой Мглы, однако из-за того, что они не знали её настоящего имени, Танг Ро называли по имени её персонажа. Не стоило забывать и о её снаряжении, которое шокировало игроков Вечности. Они смогли сделать грубые предположения, касающиеся её серебряного снаряжения, с другой стороны её оранжевое снаряжение подверглось тщательнейшему анализу.

Чернокнижник Вечности знал, что ему нужно делать с Мягкой Мглой.

После завершения отсчёта оба персонажа были телепортированы на карту. Несмотря на то, что у Счастливой команды было преимущество домашней карты, оно не особо много значило в случае с такими новичками, как Булочка и Танг Ро. Вероятно, не существовало такой карты, которую бы Булочка и Танг Ро знали лучше, чем игроки Вечности.

Для матча Булочки было выбрано кольцо, так как противник мог использовать особенности другой карты против него самого.

Все полагали, что подобным выбором карты Счастливая команда отказывается от своего преимущества, однако в реальности они спасали себя от невыгодного положения.

Из-за того, что на групповой арене использовалась только одна карта, Счастье попыталось предоставить преимущество всем участвующим в матче игрокам своей команды. Таким образом была выбрана карта павильона красных цветов. На этой карте были специфические особенности местности, но это определённо не была сложная карта.

Мягкая Мгла и Леопольд были телепортированы по двум противоположным углам карты. В центре карты располагался павильон, вокруг которого отвлекая внимание кружили лепестки красных цветов.

Тем не менее, кто будет обращать внимание на декорации карты в таком важном матче? После завершения отсчёта оба персонажа начали бежать в сторону павильона.

Танг Ро не собиралась изменять себе. Она хотела столкнуться в прямом бою со своим оппонентом. Для такой, как она, лучшей картой было кольцо. Со стороны могло показаться, что Чернокнижник Вечности начал свирепо пробираться к центру карты, однако в действительности его разум был спокоен, как поверхность зеркала. Он не планировал обмениваться прямыми ударами с Мягкой Мглой. Исходя из проведённого ими анализа, этого ни в коем случае нельзя было делать.

В прямом столкновении Мягкая Мгла будет становиться всё свирепее, при этом не имело значения, будет она иметь преимущество или нет. Поэтому для неё у команды Вечности было заготовлено всего два слова: истощить её.

Намеренное растягивание матча могло полностью нейтрализовать Мягкую Мглу.

Эта была тактика, к которой пришла команда Вечности за неделю своих приготовлений. Если бы они не стали её использовать, то их неделя приготовлений пошла бы насмарку, не так ли?

Когда оба оппонента сблизились достаточно для того чтобы Леопольд имел возможность применять заклинания, игрок Вечности решительно остановился.

Это была правда, что дальность его каста не дотягивала до дальности каста Ветреного Создания, тем не менее, против Мягкой Мглы её было более чем достаточно. Это был обмен между классами дальнего и ближнего боя. Победа У Чэня в первом матче соревнований являлась классическим примером результата подобного обмена. Команда Вечности планировала использовать тот же самый метод для навязывания своего темпа сражения.

Проклятая стрела! Казалось бы, ещё рано было использовать подобный навык низкой стадии, тем не менее всё это было частью тактики команды Вечности. Шар тёмной энергии пролетел небольшую дистанцию, после чего разделился на несколько тёмных стрел. На этой дистанции Мягкая Мгла с лёгкостью увернулась от этого навыка.

После выпущенного на волю навыка Леопольд начал отступать. Активация следующего навыка и снова отступление.

Танг Ро не была особо удивлена поведением её оппонента. Когда персонаж дальнего боя сражается с персонажем ближнего боя, он как правило использует технику кайта. Она была достаточно опытна, чтобы понимать это.

Без колебаний, дракон разрушает ранги!

Под контролем Танг Ро этот мощный навык позволял её персонажу увеличить скорость движения. Мягкая Мгла в одно мгновение сократила дистанцию со своим оппонентом. Тем не менее, после завершения разрушающего ранги дракона под её ногами вспыхнули огни тюрьмы-гексаграммы. Команда Вечности была профессиональной командой. Простой и прямой стиль Танг Ро хорошо поддавался анализу. Чернокнижник Вечности ожидал, что она использует разрушающего ранги дракона для сокращения дистанции. Видя, как Мягкая Мгла поднимает копьё, Чернокнижник Вечности знал, что ему делать. Все эти вещи были прописаны в их тактических заметках.

Тюрьма-гексаграмма была скастована в тот самый момент, когда Мягкая Мгла подняла своё копьё.

После завершения разрушающего ранги дракона был активирован навык Леопольда. Создавалось впечатление, что обе стороны заранее договорились о последовательной активации своих навыков. Вздыхающиеся колонны света моментально заперли Мягкую Мглу.

Навык наподобие тюрьмы-гексаграммы в основном использовался для блокирования пути противника. Если кто-то на самом деле попадал в лапы этого навыка, то у него были большие проблемы.

Без колебаний Леопольд начал кастовать мощнейший свой навык, призывая в мир врата смерти. Мягкая Мгла не могла ускользнуть, потому что её продолжала удерживать тюрьма-гексаграмма. Танг Ро приходилось беспомощно наблюдать за тем, как её подхватывают тёмные щупальца врат смерти. Проклятие коррозии, атака души, разрез души, пожиратель души, сдача жизни...

Цепочка навыков активировалась в быстрой последовательности, неся в себя намёк на возмездие. В первом раунде Леопольд оказался в схожей ситуации, когда Ветреное Создание поймал его во врата смерти. И вот теперь подобная комбинация атакующих навыков была использована на Мягкой Мгле, но только уже самим Леопольдом.

После завершения действия врат смерти был призван дождь хаоса.

Чернокнижники фокусировались на контроле. В этом матче Леопольд во всей красе продемонстрировал специализацию своего класса. Дождь хаоса обрушился с небес на Мягкую Мглу, которая была только что отпущена вратами смерти. При соприкосновении с едкими каплями, Мягкая Мгла впала в замешательство, полностью потеряв контроль над своими действиями. Леопольд продолжил обрушивать на неё разнообразные заклинания, ни на секунду не сдавая своего преимущества. Мягкая Мгла, сумевшая в прошлом раунде добраться до третьего игрока на групповой арене, теперь выглядела абсолютно беспомощной.

Зрительский чат моментально стал более оживлённым.

Немногие любители бить по лицам пришли посмотреть этот матч, но они всё же были. Тем не

менее, они очень хорошо себя скрывали, не осмеливаясь открыто выступать с насмешками, опасаясь, что те вернуться к ним самим. В этом матче между Мягкой Мглой и Леопольдом, Чернокнижник сумел завладеть существенным преимуществом, тем самым демонстрируя зрителям свой талант. Любители бить по лицам долгое время сдерживались. Когда они увидели, как дождь хаоса мастерски соединяется с предыдущим навыком, не оставляя Мягкой Мгле шанса на спасение, они не могли больше сдерживаться.

- Отлично проделано! Безупречная победа! – предсказал один из любителей бить по лицам.

- Вот это я понимаю! Вот это я понимаю!!

- Не давай ей шанса спастись! Сотри её в порошок!

- Отлично сыграно! Продолжай! Один против трёх!

На этот раз любители бить по лицам следили за своими словами. Никто не мог отличить их слова поддержки от слов поддержки настоящих фанатов Вечности.

Танг Ро, без сомнения, пребывала в депрессии. Начиная с того момента, как её поймали в тюрьму-гексаграмму, её скорость рук и механические навыки потеряли всякое значение. Она ничего не могла сделать в текущей ситуации. Даже теперь, оказавшись под дождём хаоса, она выглядела абсолютно беспомощной.

<http://tl.rulate.ru/book/173/315600>