

Глава 836 Всё ещё нужна практика.

Прошло много времени с тех пор, как Танг Ро оказывалась в такой сложной ситуации. Учитывая её короткий опыт игры в Славу, она испытывала подобную беспомощность только в сражении против Е Сю в самом начале, и против Ван Екси, который предложил присоединиться ей к команде Маленькой Травы.

Танг Ро знала, что эти два человека были гораздо сильнее её. К тому же в то время её навыки находились на довольно низком уровне.

Значительно улучшившись и поднабравшись опыта, Танг Ро больше не считала, что она будет такой беспомощной, как раньше, доведись ей снова сразиться с двумя Богами. Однако сейчас неизвестный ей игрок из команды Вечности, тот, с кем игрался Вэй Чэнь в прошлом раунде, а затем добрых полчаса хохотал, был способен полностью её подавить.

Абсолютное подавление.

Танг Ро чувствовала себя так, будто столкнулась с персонажем без специализации Е Сю или с Волшебником Ван Екси.

Конечно, она знала, что Чернокнижники были сильным контролирующим классом. Но если её оппонент сумел победить её только за счёт своего класса, не означало ли это, что Чернокнижники были самым сильным классом? На профессиональной сцене множество классов могли противостоять Чернокнижникам, включая используемого ею Боевого Мага. Почему же они были способны дать достойный отпор Чернокнижникам, а она нет?

Танг Ро знала, что ей нужно искать причину в себе. Причина заключалась в том, что в начале она недостаточно хорошо сражалась, и именно поэтому её противник сумел навязать ей свой темп.

Танг Ро больше не была новичком. Она научилась анализировать свои ошибки в матчах, и надо сказать, что её анализ был довольно точен.

Но даже если Танг Ро сожалела о своих действиях, она не могла вернуться в прошлое и всё изменить. Ей приходилось иметь дело с текущей ситуацией. К сожалению, она могла лишь беспомощно наблюдать за тем, как из её персонажа выпивает соки дождь хаоса. В этой ситуации решающую роль играло её снаряжение. Игроки в топовых профессиональных командах придавали огромное значение своему сопротивлению негативным состояниям. Выступая против Чернокнижников, они проводили необходимые изменения в своём снаряжении.

Счастливая команда не имела возможности менять снаряжение, как перчатки, поэтому сопротивления Мягкой Мглы были весьма посредственны. Навыки Чернокнижника сами по себе оказывали на неё сильное влияние. Попав под воздействие негативного статуса, Танг Ро ничего не могла сделать. К примеру, сталкиваясь с классом с физическим уроном, нужно было иметь хорошую физическую защиту. Когда же игрок сталкивался с Чернокнижником, ему нужно было иметь сильную защиту от негативных эффектов, которую предоставлял дух. Танг Ро не предприняла никаких особых действий, которые бы были направлены непосредственно на противостояние Чернокнижнику, поэтому сейчас она находилась в столь сложной ситуации. Было время, когда Чернокнижников считали читерским классом, который нарушает игровой баланс. И только потом всё больше игроков начали обращать внимание на своё сопротивление негативным эффектам, а также на сильные стороны своих классов, при помощи которых они могли взаимно друг друга ограничивать.

В данный момент Танг Ро не могла особо углубиться в эту тему, поэтому ей пришлось искать причины неудачи в себе. Когда эффект замешательства должен был подойти к концу, Леопольд уже был готов активировать другой контролируемый навык.

Когда Мягкая Мгла попала в ловушку связывающего проклятия, её настигла очередная тёмная волна.

Зрительский чат стал очень оживлённым. Здоровье одного персонажа продолжало стремительно убывать, в то время как здоровье другого персонажа оставалось на отметке в 100%. Любители бить по лицам больше не сдерживались. Некоторые из них даже начали звать своих друзей. Любители бить по лицам не могли пропустить такую приятную для глаз картину.

Чернокнижник Вечности также пребывал в нешуточном возбуждении. Недельная подготовка не прошла даром! Было здорово чувствовать, что у тебя всё под контролем. Чем дольше играл Чернокнижник, тем лучше становилась его игра. Его разум очистился, технические навыки блистали, а способность использовать подвернувшиеся возможности поражала своей точностью. Игроку Вечности казалось, что его дыхание и сердцебиение слились воедино. В этот момент ему мерещилось, что это он был Леопольдом, стоявшим в тени павильона красных цветов и кастующим тёмные проклятия.

Из-за великолепной игры своего оппонента, Танг Ро так ничего и не смогла сделать. В итоге Леопольд одержал безупречную победу. Когда Мягкая Мгла пала, зрительский чат наполнился бурными овациями. Любители бить по лицам моментально завладели каналом. Они даже сумели подавить фанатов команды Вечности.

Разнообразнейшие типы оскорблений наполнили чат.

- Дует восточный ветер, звучат барабаны войны, кто должен бояться Мягкую Мглу? – писали зрители.

В тренировочной комнате Счастливой команды повисла довольно нервная атмосфера.

Ребята хорошо знали жажду победы Танг Ро. После того как противник одержал над ней безупречную победу, сколько ментального урона она получит? Было очевидно, что Танг Ро не собиралась улыбаться. Создавалось впечатление, что на её лице проступил иероглиф «мрачность». То, как она оттолкнула от себя клавиатуру и оставила мышку, показывало её нежелание сдаваться.

Чень Го вышла вперёд, чтобы утешить её. Но... её подруга на самом деле проиграла в крайне неприглядной манере, что она могла сказать ей?

В этот момент слово взял Е Сю.

- Продолжай тренироваться! – произнёс он.

Так бессердечно!

Вэй Чэнь еле сдержал себя от вступления с Е Сю в перепалку. Мрачное выражение на лице красотики разбивало ему сердце. «Ублюдок, это так ты утешаешь людей?».

Прежде чем он сумел вмешаться, подала голос Танг Ро. Её ответ был предельно прост.

- Мм! – кивнула она.

После этого её руки вернулись к клавиатуре и мышке. Чень Го собралась утешить подругу, когда увидела, что та покинула арену.

- Что ты собираешься делать? – недоумённо спросила она.

- Тренироваться!

Чень Го не знала, плакать ей или смеяться. Не знай она Танг Ро, и она бы могла подумать, что бессердечные слова Е Сю разозлили её.

- Но матч ведь ещё не закончился! – произнесла Чень Го.

- Мы должны победить! – подняв руку громко произнесла Танг Ро.

- Могла бы этого и не говорить, – кратко ответил Е Сю.

Вторым представителем Счастливой команды на групповой арене был Цяо Ифан и его Один Дюйм Пепла. Его персонаж уже занял место участника. Танг Ро оставила ему оппонента с полным запасом здоровья, поэтому он испытывал небольшое давление. Однако стоило Цяо Ифану услышать грубый и простой разговор между Танг Ро и Е Сю, как он придал ему смелости.

Вскоре стартовал второй раунд групповой арены.

Цяо Ифан, Один Дюйм Пепла.

Так как интервью Чан Сяня ещё не вышло в свет, то помимо Великолепной Эры ещё никто не знал, что Одним Дюймом Пепла играет человек из профессионального круга. Более того, он практически не появлялся в матчах своей команды, поэтому команда Вечности практически ничего о нём не знала. Они лишь знали, что Один Дюйм Пепла завершил испытание Небесной Сферы на 55 уровне. Исходя из этой информации, можно было сделать вывод, что владелец этого персонажа начал играть в Славу не с начала запуска десятого сервера.

После первого раунда соревнований, команда Вечности охарактеризовала Цяо Ифана одним словом: обманчивый, чрезвычайно обманчивый.

Как нужно сражаться с подобным типом игроков? Нужно действовать очень осторожно.

Исходя из проведённого анализа, команда Вечности пришла к выводу, что Один Дюйм Пепла был Фантомным Демоном.

Фантомные Демоны и Демоны Мечники являлись представителями различных игровых стилей, поэтому их основные отличия можно было увидеть невооружённым глазом. Фантомные Демоны сосредотачивались на поддержке команды, поэтому в дуэлях они были немного слабее Демонов Мечников. Эта была очень важная информация, которая могла помочь команде Вечности разобраться с Одним Дюймом Пепла.

Чернокнижник Вечности, только что победивший Танг Ро, был полностью в себе уверен. Увидев Одного Дюйма Пепла, он вспомнил всё, что он о нём знал. У него уже был составлен план. Команда Вечности не могла предсказать, кто будет их противником в том или ином раунде, поэтому игроки приготовились к различным вариантам развития событий. Касалось ли это Мягкой Мглы, Одного Дюйма Пепла или даже Ветреного Создания и Мрачного Лорда. За неделю игроки Вечности выработали стратегию для противостояния каждому персонажу

команды Счастья.

Три, два, один...

После завершения отсчёта, стартовал матч. Карта всё ещё была павильоном красных цветов. Оба игрока управляли классами с тёмными силами: Призрачным Мечником и Чернокнижником.

Несмотря на то, что оба персонажа находились недалеко от центра карты, Цяо Ифан не собирался действовать столь просто и прямолинейно, как Танг Ро. Один Дюйм Пепла уже начал использовать существующие прикрытия карты для создания преимущества. В глазах игроков Вечности, этот парень снова начал вводить их в заблуждение!

Цяо Ифан не стремился сблизиться со своим оппонентом, поэтому Чернокнижник Вечности также не стал спешить. Снайпер Вечности в первом раунде попал в ловушку Одного Дюйма Пепла из-за того, что сильно поспешил. Разве команда Вечности могла дважды наступить на одни и те же грабли?

В реальности подобные ловушки были неэффективны для команд, состоявших из обычных игроков. Было слишком много обычных игроков, которым не хватало целостности. С большой долей вероятности игроки, наблюдающие за матчем с высоты птичьего полёта, предупредят своего товарища о готовящейся ловушке. В отличие от обычных команд, команда Вечности строго следовала правилам. Единственным исключением был тот случай с Хэ Анем: когда он сражался арене, один из игроков Вечности не смог сдержаться и не предупредить его. Что же касается этого инцидента... После завершения матча никто не стал поднимать эту тему. Если бы команда Вечности победила во втором раунде, то можно бы было сказать, что восклицание игрока позволило им завладеть нечестным преимуществом. Даже если бы их и обрадовала эта победа, осадок бы всё равно остался.

Несмотря на то, что второй раунд соревнований решал их судьбу, игроки Вечности пока не нарушали никаких правил. Они честно готовились на протяжении целой недели, даже не помыслив о том, чтобы использовать нечестные методы для преодоления трудной для себя стадии.

Прошло довольно много времени, а игроки так и не решились столкнуться друг с другом. Зрители начали терять терпение. Стоит отметить, что больше всего в подобной ситуации нервничали именно зрители. Вид карты с высоты птичьего полёта позволял им видеть действия обоих персонажей. Те двигались таким образом, что никогда не встречались друг с другом. В какой-то момент Леопольд тихо повернулся в сторону своего оппонента. Один Дюйм Пепла находился в той области, где его могли достать его заклинания.

- Избавься от него!! - похожие по смыслу сообщения заполнили зрительский чат.

<http://tl.rulate.ru/book/173/316166>