

Во время жеребьевки все команды оценивали друг друга. На китайские команды смотрели чаще всего.

Большинство людей не хотели быть в одной группе с китайскими командами — которые считались крепкими орешками.

Группы распределялись абсолютно случайно, и очень скоро был объявлен результат. Династия оказалась в группе А, Храм Бога и Длинное Небо в группе С, другие команды тоже распределились случайным образом.

Группа А была самой сбалансированной. В этой группе были и сильные и слабые команды. Династия и Дьявол были двумя сильнейшими командами в группе и имели хороший шанс попасть в финал. В группе В в основном все команды были середнячками; но в этой группе могли скрываться и темные лошадки. Группа С, однако, была самой хаотичной. Большинство сильнейших команд было сосредоточено в этой группе, такие как Кимчи, Тюльпаны, Рыцари Розы, Громовые Змеи — которых часто называют ГроЗа, Томагавки и так далее. Почти семьдесят процентов всех сильных команд были в группе С.

Помимо ведущего, присутствовали также комментаторы, которые являлись профессиональными стримерами или отставными игроками. Они вели обсуждение между собой и проводили анализ для аудитории.

— Будет ли команда квалифицирована или нет, зависит от общего количества набранных очков. Распределение по группам окажет огромное влияние на результаты. В группе, полной сильных команд, набрать очки будет очень сложно, и даже команды, способные пройти квалификацию, могут потерпеть неудачу. С другой стороны, если в группе много слабых команд, даже те команды, которые не так сильны, смогут пройти квалификацию! Так что можно с уверенностью сказать, что битвы будут жаркими. Никто не будет сдерживаться. Даже зная, что битва будет проиграна, они постараются нанести как можно больше урона противнику, чтобы лишить противника очков. Следовательно, сражения Группы С будут самыми интересными!

— Группа С — это определенно группа смерти! Тут так много сильных команд, которые определенно смогли бы пройти квалификацию, если бы их распределили в две другие группы, но теперь никто не может предугадать результат. Любая команда может быть исключена... Подобные соревнования очень интересны, и я с нетерпением жду их захватывающих выступлений.

Результат был определен. Команды в группе С были серьёзными противниками. Ли Гэ и Хао Тянь смотрели друг на друга со скрытым смыслом в глазах.

— Похоже, твои догадки были верны — мы оказались в одной группе, — сказал Хао Тянь без эмоций.

Ли Гэ нахмурился, но ничего не ответил. Это был самый худший вариант распределения, но

результат уже нельзя изменить. С таким количеством сильных команд пройти квалификацию будет не легко.

После того, как жеребьевка закончилась, все команды сразу же начали изучать информацию о командах соперников в своей группе.

Через четыре часа расписание было официально объявлено на форумах. Международные соревнования проходили медленнее; в течение одного игрового дня в каждой группе будут проходить по два командных сражения и два одиночных сражения. Это значит, что этап квалификации растянется на тридцать девять дней. Команды проведут по одному поединку с каждой из двенадцати команд в своей группе.

Бои официально стартовали на следующий день, и транслировались в прямом эфире по всем каналам. Бесчисленное количество людей могло наблюдать за блестящей битвой квалифицированных команд.

У каждой команды была своя особая стратегия и стиль, и наблюдая за ними, можно было многому научиться. После первых боев, уже начали появляться лидеры и аутсайдеры группы. Дьяволы разгромили своих соперников с разрушительным результатом; их выступление было безупречным, но им еще предстояло встретиться с Династией, которая была в их группе. Хотя в группе В были только середнячки, которые не были так хорошо известны, они все же являлись командами, прошедшими беспощадный процесс отбора и получившими право на участие в Международной Лиге. Разница в силе между ними была сравнительно небольшой, поэтому их битвы в основном проходили на одном уровне. Команда Кенгуру из Австралии, состоящая в основном из Бойцов, показала лучшие результаты. Группа С была самой жаркой; из всех трёх групп, битвы этой группы были самыми захватывающими.

Первый матч Китайцев состоялся на третий день; Китайская Династия выступила против Польских Крыльев. Игроки Китая с нетерпением ожидали первого появления команды из своей страны на международной арене.

Другие команды также обратили пристальное внимание; это была очень хорошая возможность узнать силу китайских команд. Хотя они состояли в разных группах, большинство команд чувствовали, что у них есть очень высокий шанс встретиться с ними в финале, поэтому относились к ним со всей серьёзностью.

Этот день ждали чуть ли не все, и вот он наступил. Матч между Династией и Крыльями начался.

...

Ночь была темной, и на небе не было Луны.

Это были опустошенные древние руины. Разрушенные дома и разбитые колонны показывали,

насколько шумным был когда-то существовавший здесь город. Холодные синие сферы света были разбросаны по местности, освещая местность и рассеивая тьму.

Это была настоящая сцена одной из планет новичков, дублированная, специально для матча. Все командные матчи проводились в дублированных местностях, которые выбирались случайно из планет новичков.

Зрители могли наблюдать за действиями обеих команд.

Династия приземлилась в углу руин. Все они были одеты в бронированный костюм Капрала расы Сунил, носили различное механическое оружие и облачены в технологически совершенное снаряжение. Они сразу же начали разведывать территорию.

— Разрушенная местность, много препятствий, поэтому атаки дальнего боя ограничены. Плюс, сейчас ночь, обстановка располагает к ближнему бою и бесшумным убийствам. Крылья состоят из Эсперов с оборонительными способностями, Магов дальнего боя и Боевых Магов. Их урон велик, но защита слаба. Когда завяжется бой, нужно быстро избавиться от задних рядов. У противников должно быть... нет, определенно есть трюки, которые могут им помочь скрыться с поля боя. Следовательно, нам надо выделить одного, наиболее ловкого игрока, чтобы он двигался отдельно от команды и убивал сбегаящих противников, если предоставится возможность. Враг может использовать одну из двух тактик: окружить нас Эсперами, и пока мы будем пробивать их защиту, атаковать нас Магами с расстояния или же разделиться и поодиночке выискивать возможности для нанесения урона. Так как у них много игроков с мощными атаками, они могут использовать оба метода.

— Единственным источником света на карте являются те синие сферы, которые парят вокруг. Войдя в радиус освещения этих сфер, мы подвергнем себя опасности обнаружения, так что пока будем держаться тени. Скорее всего, основная часть битвы будет происходить в темноте, и преимущество будет на стороне тех, кто обнаружит противника первым. У них есть Маги, поэтому они могут использовать заклинания [Кошачьи глаза] и [Обнаружение жизни]. Наше преимущество — это приборы ночного видения, тепловизоры и радары. С точки зрения обнаружения у нас преимущества...

Король Адмирал спокойно проанализировал ситуацию. Он был очень опытным и смог быстро составить план действий. Командные матчи это не просто сражение лоб в лоб, это так же умение координировать действия, правильная расстановка сил и предугадывание действий врага.

Всё, что команды знали друг о друге, это то, как другая сторона выступала на региональных. Спустя столько времени, хоть их класс и уровни не изменились, они определенно внесли изменения в свою тактику. В основном Китайцев боялись из-за того, что те смогли выйти в космос и получили там слишком много возможностей. У соперников не было информации о характеристиках их оборудования и как это повлияет на их стратегию. Самым страшным врагом является неизвестность!

В составе Династии были только Бойцы и Эсперы, но все они носили высококачественное механическое оборудование. Это означало, что у каждого из них были небольшие способности Механика, и это давало им огромное преимущество над противником даже без Близости к технике. Они были на голову сильнее врагов. Следовательно, Династия вела себя более агрессивно и активно искала врагов.

Крылья же напротив, использовали всевозможные заклинания невидимости, ясно показывая, что они не хотят сражаться с Династией в лоб.

В прошлой жизни Хан Сяо скрытный и трусливый стиль боя был характерной чертой китайских команд, старавшихся действовать максимально осторожно, избегая ошибок. Теперь же позиции поменялись, китайцы активно шли в бой. Династия была похожа на охотника, который преследовал жертву, загоняя её в угол. Китайские зрители увидев это, почувствовали гордость за свою страну; уверенность династии чувствовалась даже через видеотрансляцию!

После следования за Хан Сяо по Вселенной, экипировка и способности китайских игроков были лучшими среди всех команд. Они были сильнее и в плане атаки и в плане защиты, и это главное преимущество, которое дал им Блэкстар.

Неважно, как сильно профессионалы с других планет завидовали этому — на их планетах не было никого похожего на Великого Механика Хана.

«В прошлом преследовали наших; теперь все наоборот. Неплохо, у них действительно есть потенциал». — Хан Сяо улыбнулся, удовлетворившись увиденным.

Крылья были очень осторожны и использовали различные заклинания, чтобы максимально скрыть свои следы, но карта была не очень большой, и они не могли уйти далеко, независимо от того, куда бежали. Рано или поздно им придется вступить в бой. Король Адмирал приказал своим товарищам по команде стрелять в небо, чтобы враги услышали, откуда доносится звук выстрелов. Таким образом, неопределенности будут устранены — противник либо приблизится, либо пойдет другим путем, либо окружит их. С большей силой, Династия совершенно не боялась выдать врагам свое местоположение.

Лобовое сражение вспыхнуло в результате несчастного случая. Как и ожидал Король Адмирал, Боевой Маг противника действовал один рядом с их командой и был обнаружен Вторым Принцем, который также действовал один.

Хотя Второй Принц обычно вёл себя вальяжно, он был очень решительным на соревнованиях и нанес удар сразу.

Второй Принц был Бойцом, делающий основной упор на Ловкость и специализирующийся на убийствах. Он использовал костюм Капрала разведывательного типа, с обтекаемым телом и парой клинков, выходящих из запястья, как клыки. Он напал как гепард; Мало того, что его подкласс Убийцы оказался к месту, так ещё и его действия были быстрыми и гладкими. Он действовал безошибочно. Даже на профессиональном уровне, его выступление было

безупречным.

Боевой Маг не успел среагировать на атаку. Он был тяжело ранен после первой комбинации атак Второго Принца, а затем превратился во вспышку белого света и умер до того, как успело прибыть подкрепление.

Одиночное убийство!

Второй принц снова отступил в темноту и исчез. Действия прирождённого Убийцы. Нанести удар и скрыться.

— Черт, это было прекрасно!

— Хотя у Второго Принца есть проблемы с головой, он действительно силен.

Аудитория была взволнована. Это одиночное убийство решило исход матча. Крылья потеряли товарища по команде и оказались в более неблагоприятном положении, чем они были изначально. В конце концов они были пойманы Династией и полностью уничтожены в одном командном бою.

Династия одержала абсолютную победу с нулевыми потерями, ярко сияя и вызывая восторг зрителей!

Во втором туре командного зачёта — лучший из пяти они выступили ещё ярче. Король Адмирал в одиночку победил двух противников и сильно ранил третьего.

Первый матч Династии можно считать идеальным. Они ничем не уступали Дьяволам из своей группы.

Подавляющая победа вдохновила зрителей, а также заставила другие команды бояться их еще больше.

Впервые на соревнованиях был показан боевой костюм. Подобное оборудование даёт игрокам всесторонние улучшения. Ни одна команда не осмеливалась утверждать, что их шансы на победу в лобовом сражении с Династией составит более пятидесяти процентов.

«Похоже, против китайских команд нужно использовать более хитрые методы». — Та же мысль появилась в головах многих капитанов.

Второй Принц внес огромный вклад. Во время интервью после матча он не мог скрыть волнение на лице, да и не хотел. Как обычно, он хвастался тем, насколько он важен, какой вклад он внес, что ключевым игрокам, таким как он, нужно возглавить команду, как плохо себя

показал действующий капитан и так далее. Король Адмирал привык к этому и полностью проигнорировал его.

...

Соревнование проходило интенсивно. Первый раунд закончился через четыре дня, то есть все команды участвовали в своих первых матчах.

Команда Хао Тяня, Длинное Небо, выступила так же, как Династия. Они использовали совершенно иной стиль по сравнению с прошлым. К сожалению, они встретились с сильной командой в группе С, и, хотя в итоге они победили, это была трудная победа, которая не принесла им столько очков, сколько набрала Династия.

Команда Храма Бога Ли Гэ, напротив, действовала точно так же, как и в прошлой жизни. Даже с учётом подавляющей силы, они постоянно прятались, боясь допустить ошибку. Их первый бой сильно затянулся, отчего зрители начали жаловаться.

— Да ладно, вы же сильная команда, какого черта вы прячетесь как трусливые шавки
— неужели нельзя показать более яркое выступление?!

Во всяком случае, Хан Сяо не возлагал больших надежд на Храм Бога. Эта команда всегда была такой, плевать на общественное мнение, главное сыграть безопасно, не допуская ошибок. Чтобы они действовали более открыто? Когда рак на горе свистнет.

К счастью, благодаря выступлениям Династии и Длинного Неба, Храм Бога не получил слишком много негативных комментариев. В конце концов, есть огромная разница, когда матч затягивает одна команда, или все три команды одной сборной действуют одинаково.

<http://tl.rulate.ru/book/19148/681111>