

Тем временем на Марсе ученики Каздианской Королевской Академии также с нетерпением ожидали предстоящих матчей. Девушки не могли дождаться, чтобы увидеть его версию Искусства Парящих Небес.

Одним из ключевых факторов боевых стратегий была импровизация. Чем запутаннее стратегия – тем сложнее ее одолеть. Бойцу нужно время от времени участвовать в крупных баталиях, чтобы полностью овладеть сутью новой стратегии.

Люди хотели узнать, действительно ли Искусство Парящих Небес способно противостоять Искусству Плавающей Вспышки.

Рейна сидела с серьезным выражением лица. К ней присоединилась группа студентов, которые были экспертами в этой категории. Видимо, они также наблюдали за матчами, чтобы собрать достаточное количество данных и доказательств для своих исследований по Искусству Парящих Небес.

Оба игрока получили более получаса на подготовку. Первый матч уже должен был вот-вот начаться, но количество зрителей все еще продолжало расти. Имя Шутника Эйнхерия в вывеске матча явно подогревало интерес любого.

Кэмерон был уверен, что Шутник его не подведет. Но к сожалению, он не мог его контролировать. Вот бы Шутник Эйнхерий подчинялся его командам... В то же время Кэмерон пытался узнать настоящую личность Шутника. Его внезапные появления не очень хорошо влияли на бизнес. Так что Кэмерон думал подойти к нему лично, выследив его по зацепкам, которые тот оставил. Он так же волновался, что игрок уже мог принадлежать другой организации.

Всякий раз, когда игроки регистрируются в РА, система фиксирует их местонахождение, например, определенный район на Земле. Если бы Кэмерон смог найти точное место входа в систему, которое соответствовало бы времени входа Шутника Эйнхерия, у Кэмерона были бы все шансы его отследить.

На самом деле многие медиа-издания спрашивали DREAM о личности Шутника Эйнхерия, но те ничего не говорили, и не потому что не хотели, а потому что тоже были без понятия.

Оказалось, что его IP-адрес не отслеживался. Он был на Земле, но его местоположение скакало туда-сюда, и они никогда раньше такого не видели. Несмотря на то, что недавно Кэмерон получил разрешение совета директоров DREAM на то, чтобы отследить Эйнхерия, это было все еще довольно сложно, даже с передовыми технологиями, которые у него были. Тем не менее, их техники сейчас занимались решением этой проблемы.

Кэмерон поражался, как Шутник мог время от времени логиниться из разных мест, и он подозревал, что у того наверняка была специальная команда техников, которые ему в этом помогали. Следовательно, его ID был способен скакать в разные точки. В конце концов, один человек никогда не смог бы такого сделать. Если у Шутника Эйнхерия есть команда поддержки, это означало, что противоположная сторона куда больше чем он представлял, и он даже не смел думать о том, что они действительно собираются делать...

Чем сильнее и таинственнее Шутник Эйнхерий становился, тем больше беспокоились некоторые отделы и организации. Хотя они ничего не предпринимали, но однажды, когда он победит одного из преемников Пяти Великих Домов, они точно потребуют от DREAM разъяснений. Но не похоже, что это должно было случиться в ближайшее время.

Но когда этот день настанет, даже бог не ответит на молитвы просящих.

– Какие-нибудь изменения в отслеживании?

– Никак нет, сэр. По-видимому, противоположная сторона оснащена лучше, чем мы ожидали. Мы не могли даже сузить место поиска с помощью нашего метода отслеживания источника энергии. Боюсь, что мы имеем дело с гораздо более крупной корпорацией, – один из техников выглядел испуганным. В конце концов, как компания, которая разработала PA, DREAM была вооружена самыми разными передовыми технологиями, но они так и не смогли проследить местонахождение Шутника.

Некоторые даже задавались вопросом, может он был призраком, который жил в виртуальном мире?..

Тем временем Ван Дун разогревался и разминал запястья. Его соперница должна была быть еще сильнее, так как она была старше Рейны. Ван Дун находился в радостном предвкушении и надеялся, что это будет хороший матч.

Ван Дун, казалось, не замечал, что его космический кристалл испускал слабое мерцающее свечение...

Что касается владельца магазина, он счастливо улыбался, стоя за стойкой. Его «золотой гусь» снова использовал свою магию и «призвал» кучу клиентов. Даже его магазин был под завязку забит людьми. Люди без конца говорили и волнение нарастало. Но хозяин был не против шума, ведь тем скорее люди захотят пить и будут скупать у него напитки литрами.

Оба игрока появились на арене в 20:00. Все были полны ожиданий, желая узнать, сможет ли Шутник Эйнхерий держать планку в более сложной борьбе, подобной этой.

Матч должен был начаться, и студенты всех академий наблюдали за ним всеми доступными способами.

Все знали, что Космические Сражения не предназначены для развлечения, но этот матч привлек внимание огромного количества профессиональных игроков, а аудитория зрителей была намного крупнее, чем на предыдущих турнирах Конфедерации Земли.

Видимо, все хотели увидеть, действительно ли Искусство Парящих Небес непобедимо.

Стратегия боя должна была быть проверена на эффективность. Чем она сильнее, тем сложнее она станет, и тем больше в ней будет лазеек. Но, если стратегия слишком простая, это станет слишком скучным, и люди быстро потеряют интерес.

Шутник Эйнхерий и Пэрис заканчивали свои приготовления. Их запутанных быстрых упражнений для рук было более чем достаточно чтобы завести толпу.

И наконец, матч начался!

Матч сразу же превратился в зеркальную битву, потому что на первой фазе руки игроков были одинаково быстрыми. Никто из них не терял времени и каждое движение было идеально отточенным. Но большинство людей это не удивляло, потому что многие из них тоже могли скопировать эти робо-движения, не требующие усилий мысли. Но через минуту кое-что произошло.

Когда Шутник Эйнхерий завершил постройку авиабазы, люди сразу поняли, что он собирается продемонстрировать свое Искусство Парящих Небес.

В то же время Пэрис использовала любимое каэдианцами Искусство Пылающей Вспышки. Как «Первая» среди второкурсников, Пэрис была более зрелой и волевой чем Рейна, и ее Искусство Пылающей Вспышки было куда совершенней. Ее контроль также выглядел потрясающе. Она ничуть не волновалась, даже будучи лицом к лицу с известным Шутником Эйнхерием

Разведка обоих игроков тоже была на уровне, они уделяли внимание каждому своему движению. На начальном этапе казалось, будто у игроков нет секретов друг от друга, и пока матч напоминал предыдущую битву между Шутником и Рейной. Но когда он развернул свой самолет, наземные войска Пэрис уже начали построение. По-видимому, она сократила финансовую стадию развития, чтобы создать наземное формирование, которое предназначалось для уловок Шутника Эйнхерия.

Когда самолет соперника приблизился, Пэрис развернула небольшую группу войск, чтобы противостоять его воздушной атаке.

Оба игрока начали перекрестный огонь, и казалось, что стратегия Шутника потерпела полную неудачу. Его самолет не смог уничтожить ее радарную вышку, а также он не смог справиться с защитой на земле, и выглядело всё сейчас не очень хорошо.

Если Шутник Эйнхерий не сможет совладать с ее стратегией, то Пэрис мигом повернет ситуацию в свою пользу.

Собственно говоря, навыки контроля Пэрис были высоко оценены в ее академии, не говоря уже о том, что ее методы разведки и использование Искусства Пылающей Вспышки сильно отличались от других. Вместо того, чтобы торопливо сбить истребитель Ван Дуна, она планировала охранять свои радарные вышки, сохраняя силы и ожидая идеального шанса убить противника одним выстрелом.

Только все начали задаваться вопросом, будет ли Шутник отступать или думать на другой стратегией, как на помощь первому истребителю прилетел второй. Похоже, Шутник решил продемонстрировать двойное параллельное управление!

Один самолет принялся за атаку радарных вышек, а второй напал на противника с воздуха. Пэрис знала о важности этих вышек, так что приложила все усилия для их защиты, даже если это стоило ей потери большей части войск.

Управление Пэрис было безупречным, но ей всё равно чуть-чуть не удавалось уничтожить самолеты противника.

Самолеты Шутника двигались совершенно по-разному, хотя он контролировал их двойным параллельным управлением; один из них отвечал за атаки по стратегическим целям, а другой за вмешательство в ряды наземных сил врага и создание максимальной шумихи. Эффективность и точность войск Пэрис сразу же упали, так как ей пришлось разделить свои войска, чтобы иметь дело с двумя самолетами, и она не могла позволить себе потерять столько юнитов.

Оба игрока из всех сил старались взять текущую ситуацию под контроль. Но в конечном счёте Пэрис показала великолепные навыки контроля и стратегии, и обезопасила радарные вышки!

Все смотрели на огромный монитор. Можно было с уверенностью сказать, что Шутник

Эйнхерий в нокауте, и его «невидимки» тут бесполезны.

Внезапно с базы Пэрис раздалась сирена и едва она обернулась посмотреть в чем дело, ее лицо побледнело. Она обнаружила, что войска противника приблизились к ее базе, и хотя их численность была относительно невелика, для фатального удара этого оказалось более чем достаточно.

В этот раз Шутник Эйнхерий продемонстрировал тройное параллельное управление, с добавлением лобовых атак и ударов с тыла.

В итоге Пэрис ничего не оставалось, кроме как беспомощно сдаться.

Многие начали задаваться вопросом, неужели это и есть настоящая мощь Искусства Парящих Небес?

Это была действительно неожиданная победа. Тем не менее, люди смогли узнать, что самолеты хороши не только в разведке и перехвате, они также могут позволить игроку выбрать свои предпочтительные стратегии в соответствии с ситуацией. Конечно, ситуативное мышление Пэрис было очень хорошим, поскольку она смогла защитить свои радарные вышки от разрушения, отбивая двойное параллельное управление противника. Но с точки зрения общей стратегии она оказалась медленнее, ей пришлось пожертвовать финансовым развитием, чтобы произвести больше войск для этой битвы. Между тем, оппонент уже разработал достаточно юнитов и уже хорошо знал её базу.

Даже если бы Пэрис была сильнее, она никогда не смогла бы противостоять тройному управлению; это был определенно неожиданный нокаут.

Ван Дун облизнул губы и выпил немного воды. Честно говоря, то, что произошло сейчас, было на самом деле быстрой сменой планов, потому что стратегия противника была специально разработана против него. Ван Дун, наблюдая за движениями противника, сосредоточился на их понимании, прежде чем начать импровизировать, придумывая контрмеры.

Первый матч закончился менее чем за десять минут. И выглядел он больше похожим на спектакль.

Студенты Каэдианской Королевской академии были ошеломлены и притихли после произошедшего. Они все еще не могли понять, что это было. Более того, им было любопытно, выиграл Шутник Эйнхерий благодаря контролю или стратегии.

Пэрис покачала головой. Честно говоря, ее шансы на победу были выше, победа была почти у нее в руках. У нее, возможно, было больше шансов выиграть, если бы она выбрала мгновенную тотальную атаку несколько минут назад.

Однако, она сделала неправильный выбор.

С другой стороны, Рейна, казалось, поняла, что у Искусства Парящих Небес действительно был еще один ключевой фактор, и это превосходный микроконтроль Шутника.

Когда люди имеют дело с Искусством Парящих Небес, им всегда кажется, что у них есть шанс на победу. Но оно кажется слабым только поначалу.

<http://tl.rulate.ru/book/7118/237600>