Ван Дун сразу догадался, что его соперник пытается тянуть время. После долгой игры в кошки-мышки и нескольких мелких стычек, шкала здоровья у корабля Флэша опустилась практически до нуля, тогда как у Ван Дуна она оставалась практически полной.

Тем не менее, Флэш смог заманить корабль Ван Дуна к своей базе и успел поддержать первого юнита ещё одним только что произведенным кораблём.

Самым важным элементом для успешной реализации Искусства Парящих Небес является уничтожение радара на раннем этапе игры, но для этого игрок должен добиться полного господства в воздухе.

Из-за одинаковой стратегии двух игроков, именно открытие стало самым важным этапом четвёртого раунда. Два корабля Флэша объединили свои силы и уничтожили корабль Ван Дуна, однако его подкрепление было уже на подходе, а на базе давно началось производство стелс-юнитов. Ван Дун ещё раз напомнил себе, что его первоочередной целью является уничтожение наземного радара Флэша, чтобы его стелс-войска могли действовать без угрозы обнаружения.

Ван Дун верил, что с прибытием его второго корабля на поле боя, он сможет захватить господство в воздухе с помощью своего подавляющего АПМ.

Однако следующий ход Флэша застал всех врасплох. Вместо того чтобы сосредоточиться на производстве новых кораблей, он приказал построить ещё одну базу! Некоторые зрители сразу догадались, в чём смысл этого шага. Дело в том, что на одной базе можно построить только один наземный радар, а это означает, что наличие второго радара определённо станет козырем Флэша в грядущей битве.

Только сейчас все начали понимать, зачем Флэш тянул время в самом начале матча. Задержав производство стелс-юнитов Ван Дуна, Флэш выиграл драгоценные секунды для строительства второй базы и смог получить ещё один наземный радар. Зрители наконец-то осознали, что все действия Флэша, будь то попытка выиграть время или строительство второй базы, неразрывно связаны между собой и нужны для окончательной победы над Искусством Парящих Небес.

Как только вторая база была достроена, Флэш эвакуировал основные производства с первой базы, оставив только небольшую охрану и дешёвые здания в качестве приманки. Это был очень рискованный шаг, который сулил огромную награду. Флэш понимал: если Ван Дун обнаружит перемещение базы, ему останется лишь признать своё поражение.

Однако Флэш знал, что прямо сейчас Ван Дун должен бросить свою авиацию к его первой базе и уничтожить радар, чтобы открыть путь для своих стелс-юнитов.

Флэш старался отсрочить этот момент, но уже через две минуты его оборона была прорвана, а радарная станция полностью уничтожена. В мгновенье ока силы Флэша оказались в окружении невидимых отрядов Ван Дуна. Даже удобные оборонительные позиции были бесполезны против невидимого врага.

Когда силы Флэша оказались на грани коллапса, по полю боя внезапно пробежал радиолокационный сигнал, который полностью раскрыл невидимые отряды Ван Дуна.

Его армия была уничтожена также быстро, как исчезла её невидимость. Ван Дун наконец-то понял, что у Флэша есть вторая база, на которой расположен ещё один радар. Инвестиции в стелс-войска сожрали весь его бюджет, и сейчас Ван Дуну было трудно наскрести ресурсы даже на одного стандартного юнита.

Отразив вражескую атаку, Флэш укрепил свою оборону и начал набирать войска. Защитное формирование Флэша оказалось таким же непрошибаемым как у Ван Дуна, поскольку множество рядов обороны не оставляли даже крошечного просвета на пути к его базам. Теперь Флэш сам решал, как ему играть. Устроившись на защищённых базах, он с головой ушёл в исследования и производство новых войск.

Между тем, экономика Ван Дуна с трудом держалась на плаву из-за полного провала Искусства Парящих Небес.

Справедливости ради стоит отметить, что Флэш не превзошёл Искусство Парящих Небес в полном смысле этого слова. На самом деле Космические Сражения не подразумевают старого исполнения боевых стратегий; они меняются от матча к матчу, так как на результат влияют даже самые незначительные действия игроков.

Стратегия Флэша сопровождалась огромным риском, но его вера в собственную способность предсказать все шаги Ван Дуна и придала ему сил. Каждый его шаг был хорошо продуман и спланирован, однако в глазах зрителей эта отчаянная стратегия была словно проблеск надежды сквозь завесу неопределённости.

Так или иначе, но Флэш обеспечил себе преимущество и не собирался его упускать. Хотя Ван Дун тоже создал вторую базу, его экономика и технологическое развитие безнадёжно отстали от Флэша.

Когда матч достиг средней стадии, Флэш почувствовал, что пришло время для ответной атаки. Не утруждая себя строительством третьей базы, он вывел войска из своей грозной обороны и направил их на территорию Ван Дуна.

Через несколько минут после начала битвы Ван Дун сдался и признал поражение.

Совершенный Командир снова доказал своё совершенство всему миру.

Зрители встали и начали аплодировать, чтобы поприветствовать удивительные навыки двух игроков.

Кампус академии Кайпу снова накрыла волна торжествующих криков, пока студенты восторженно праздновали победу своего товарища. Тем временем в Эйрланге лица всех учащихся и учителей были заметно напряжены, поскольку они сполна ощутили нарастающее давление.

– Я уже сейчас могу сказать, что это самый удивительный и напряжённый матч, который я когда-либо видел! Невероятное исполнение! – похвалил вице-президент отдела исследований Космических Сражений, на что второму ведущему матча оставалось лишь вздохнуть:

– Действительно, эти двое полностью превзошли тот уровень, который можно ожидать от ребят их возраста.

Оба парня достигли совершенства во всех аспектах Космических Сражений, из-за чего двум ведущим просто не хватало слов, чтобы похвалить этих удивительных игроков.

Победа Флэша выглядела случайной, но это был результат тщательного планирования и безупречного исполнения всех задумок. Флэш ещё раз доказал, что в совершенстве владеет искусством психологических манипуляций и обладает безупречным чувством времени.

Увидев этот раунд, остальные игроки были потрясены и подавлены невероятными способностями Флэша. Они невольно задавались вопросом, что должен чувствовать Ван Дун, который лично испытал не себе его поразительную силу.

Ван Дун схитрил и использовал неожиданную атаку, чтобы победить соперника в предыдущем раунде, но Флэш вернул благосклонность фортуны, применив более хитроумную уловку.

Таковы капризы любой битвы; никому не удастся вечно держать её течение под своим контролем.

Взглянув на большой экран, все могли увидеть, что Ван Дун полностью погрузился в свои мысли.

* * *

– Ха-ха, Ван Дун небось уже собирался праздновать победу! Кто же знал, что босс сможет ошеломить его таким мощным ударом! – кричал Кэл, взволнованно хлопая в ладоши.

– Невероятно! Похоже Ван Дун действительно начал сомневаться! Сейчас он поймет, что выбраться из этой ямы отчаяния не так-то просто. Ему не оправиться так же быстро, как Флэшу, – заявил Бису.

Если не учитывать саркастический тон в словах Кэла, то он попал точно в цель: Ван Дун действительно недооценил своего противника!

* * *

Ма Сяору понимала, что при сражении в реальном времени исход матча во многом определяется психологическим состоянием игрока.

Мысль о том, что Ван Дун может проиграть следующий раунд сильно давила на Ма Сяору, а на её лице отчётливо читалось беспокойство. Она могла лишь молиться, чтобы Ван Дун оставался спокойным во время решающего матча.

Ли Жуо’Эр не знала, как поддержать Ма Сяору, поскольку чувствовала себя такой же беспомощной. Она старалась не предавать особого значения этому бою, но всё же немного завидовала своей по уши влюблённой подруге.

Все внимательно следили за выражением лица Ван Дуна, на котором явно читались признаки беспокойства.

* * *

Ли Шиминь скривил губы в довольной усмешке. Он был уверен, что неудача Ван Дуна в Космических Сражениях повлияет на его выступление во время боёв «Металл». Флэш проделал отличную работу.

Ли Шиминь знал, что бедное детство Ван Дуна усилило его желание стать популярным. Он так близко приблизился к столь желанной славе, что упустив этот шанс, он наверняка будет сильно обескуражен.

Даже если Ван Дун действительно стал наследником легендарного Воина Клинка, Ли Шиминь был убеждён, что Флэш выиграет пятый раунд.

* * *

– Ван Дун, прошу вас пройти в комнату симуляций. Матч скоро начнётся.

В отличие от нетерпеливого судьи, Флэш спокойно ждал своего оппонента. По правде говоря, он считал честью возможность сразиться с Ван Дуном.

Ван Дун наконец-то открыл глаза и вернулся в комнату симуляций.

Пятый раунд начался.

Как только судья объявил начало решающего матча, некоторые болельщики, неспособные сдерживать свои бушующие эмоции, разразились дикими криками.

Взглянув на большой экран, зрители увидели, что оба игрока решили использовать Искусство Парящих Небес.

http://tl.rulate.ru/book/7118/285098