

Этот олень, казалось, был настоящим фанатиком оружия, настолько увлеченным наблюдением за его снайперскими выстрелами, что забыл о своей задаче. Юй Чжэн предположил, что для него техника важнее победы, и, вероятно, из-за слабой мотивации к победе ему будет трудно достичь высокого рейтинга на официальном сервере, где матчи гораздо напряженнее. Поэтому его редкое появление на официальном сервере вполне логично. Однако раз уж они встретились на сервере закрытого бета-тестирования, он решил испытать этого игрока.

[Друзья] Да Юй: Есть время? Сыграем?

Прошло несколько минут, и никаких новых сообщений не поступило. Юй Чжэн начал гадать, чем занимается человек на другом конце провода. Может быть, это пожилой игрок старой закалки? Или, возможно, юный ученик, еще не освоивший метод набора текста? Но точные и уверенные действия в игре заставляли его сомневаться, что это ребенок.

Пока Юй Чжэн размышлял, на экране внезапно появилось приглашение в группу.

[Система] Игрок «Заблудившийся Олень» приглашает вас в группу для игры на карте «Городок Возвращения Душ» (рейтинг 4 000). Принять или отказаться?

Юй Чжэн быстро нажал «Принять» и начал перебирать в уме персонажей, подходящих для карты «Городок Возвращения Душ». Когда все игроки начали выбирать персонажей, Юй Чжэн увидел, что Заблудившийся Олень выбрал Гарса, таинственного отравителя из Американско-Австралийского тома, и последовал его примеру, выбрав Теодора, полубога-воина из Европейско-Африканского тома.

«Городок Возвращения Душ» — это уникальная карта в Европейско-Африканском томе, с живописными закатами и атмосферой мифологического европейского городка. В отличие от карты «Драконья жила Цзюньбэй», где преобладают природные пейзажи, «Городок Возвращения Душ» наполнен жизнью: в торговом районе есть магазины с различными товарами, а в садовом районе расположены таинственная церковь и высокая башня с часами. Край городка выходит к морю, где белый песок пляжа окрашивается теплыми оттенками заходящего солнца.

Узкие и извилистые улицы торгового района с множеством домов и уголков часто становятся местом сражений и укрытий для игроков. Церковь и верхний этаж башни в садовом районе — это места с лучшим обзором во всем городке, и многие стратегически мыслящие игроки стремятся занять эти точки сразу после начала игры, чтобы контролировать позиции противников и действовать на опережение. А открытый пляж с мягким светом стал любимым местом для пар, которые больше заботятся о красоте, чем о победе, и он долгое время занимал первое место в списке десяти самых красивых мест SAM.

Сразу после случайного появления на карте Юй Чжэн начал писать в командном чате.

[Команда] Да Юй (Теодор): Олень, подойди к церкви, займи точку с хорошим обзором?

[Команда] Мама Миа (Цзи Ян): Вы друзья? Играете вдвоем?

[Команда] Заблудившийся Олень (Гарс): Да, хорошо.

Юй Чжэн вспомнил состав команды из пяти персонажей и с грустью осознал, что только у его персонажа было много здоровья, а остальные четверо — маг, убийца, стрелок и поддержка — все были опасными персонажами с высоким уроном и низким здоровьем.

[Команда] Да Юй (Теодор): У меня еще не снято состояние щупалец, с кем мне идти? Я в пекарне в торговом районе, пока никого не заметил.

Теодор — один из главных персонажей сюжета Европейско-Африканского тома, полубог, который с древних времен спал на дне моря. Его прототип — огромное существо с щупальцами, чья золотая кровь, растворяясь в воде, питала множество морских обитателей и в конечном итоге сформировала остров Храма, который жители Городка Возвращения Душ считают божественным чудом.

В звериной форме Теодор может выдерживать огромное количество атак и использовать свои бесчисленные щупальца, чтобы контролировать врагов, что делает его очень полезным в бою. Даже с грубой внешностью это черное чудовище завоевало любовь многих игроков.

А сейчас это огромное существо сжимало свои щупальца, неловко размещаясь в пекарне с разноцветными хлебами и коричневым интерьером, его огромные золотые глаза приблизились к решетчатому окну, чтобы осмотреть улицу.

В состоянии щупалец Юй Чжэн не решался выйти наружу. Рассчитывая, что двухминутная защита начальной позиции позволит ему пережить эту форму и превратиться в высокого и сильного рыцаря в доспехах, он мог бы тогда спокойно выйти и действовать.

Юй Чжэн изменил угол обзора и заметил вспышку света на углу улицы, после чего быстро направил огромное тело Теодора к проходу за деревянным шкафом, надеясь скрыться за стопкой черного хлеба.

Он ожидал ожесточенного боя, но, прождав несколько секунд, так и не увидел, чтобы противник подошел. Оценив позицию врага, Юй Чжэн осторожно выбрался из узкого прохода и медленно подошел к краю окна, чтобы осмотреться. Противник небрежно осмотрел улицу и, не заметив движения, быстро ушел. Юй Чжэн вздохнул с облегчением: в текущей форме он был слишком большой мишенью и не мог победить никого, лишь обладая толстой кожей и способностью связывать врагов.

Рассматривая хлеб различных форм и цветов в пекарне, Юй Чжэн вспомнил, как несколько месяцев назад во время тренировок команды они как раз использовали эту карту, и он тоже заходил в пекарню. Тогда он удивлялся разнообразию хлебов, но у них было так мало времени на отдых, что приходилось заказывать еду на вынос. И вот теперь, снова увидев пекарню, он все равно ел доставленную еду.

[Команда] Зablудившийся Олень (Гарс): Рыба, ты уже превратился?

[Команда] Зablудившийся Олень (Гарс): К башне подходят маг и убийца, мне сложно справиться в одиночку.

Сообщение в чате вернуло Юй Чжэна в реальность. Он быстро ответил Зablудившемуся Оленю и через несколько секунд успешно превратился в человеческую форму, покинув пекарню и направившись к краю торгового района.

Перед тем как покинуть торговый район, Юй Чжэн специально зашел на лесопилку через улицу и с помощью меча перерезал веревки, связывающие бревна. Необработанные коричневые бревна покатались по улице, издавая громкий шум. Зная, что скоро придут люди, Юй Чжэн быстро направился к переулку за фруктовой лавкой и успешно выбрался из торгового района по узкой дорожке.

[Команда] Да Юй (Теодор): Кто-то пошел на лесопилку?

[Команда] Мама Миа (Цзи Ян): Я тоже на краю торгового района, вижу, как двое идут туда, это их стрелок, танк его защищает.

[Команда] Да Юй (Теодор): Хорошо, значит, у башни действительно только двое, это не ловушка, можно атаковать. Олень, подожди меня, я уже близко.

Заблудившийся Олень еще не ответил, как Юй Чжэн управлял своим персонажем, двигаясь вдоль стены к входу в маленький сад недалеко от башни. А Заблудившийся Олень, управляя отравителем Гарсом, притаился в тени у стены низкого жилого дома на другой стороне башни.

[Команда] Да Юй (Теодор): Пойдем? Я первый?

[Команда] Заблудившийся Олень (Гарс): Подожди, пока они подойдут к моему окну.

Юй Чжэн больше не писал и не спешил действовать, открыл инвентарь и спокойно снял тяжелые доспехи, оставив только обычную одежду. Когда Заблудившийся Олень в чате дал сигнал к действию, он быстро пересек короткую дорожку между садом и башней и спрятался в тени под крышей входа в башню.

[Команда] Заблудившийся Олень (Гарс): В окне никого нет, будь осторожен со стенами.

Очевидно, союзник внимательно следил за позицией врагов в башне и, увидев, что цель исчезла, быстро предупредил Юй Чжэна.

[Команда] Да Юй (Теодор): Хорошо.

Юй Чжэн дал Заблудившемуся Оленю ответ, показывая, что получил предупреждение, и осторожно двинулся к краю крыши. Убедившись, что убийца не спускается по веревке вдоль внешней стены башни, он взял меч и прижался к закрытой двери, готовясь к возможному выходу врага. Через несколько секунд дверь не открылась, но противник снова появился в окне, и Заблудившийся Олень снова сообщил об этом. Юй Чжэн решил сразу залезть в башню и вместе с подошедшим союзником атаковать снизу.

Он первым вошел в башню, прокладывая путь и защищая Заблудившегося Оленя с низким здоровьем. На стенах лестницы с площадками горели свечи, свет и тени удлиняли их фигуры. Они поднимались все выше, и рыцарь в доспехах на каждом повороте смотрел вверх, но несколько этажей не встретили противников, и Юй Чжэн спокойно ускорил шаг.

Скорее всего, оба врага были наверху башни, и даже если убийца мог спуститься по веревке вдоль внешней стены, маг остался бы на вершине, став их добычей.

В любой момент они могли столкнуться с врагами, спускающимися вниз, поэтому Юй Чжэн и Заблудившийся Олень не писали в чате. Когда они почти достигли верхней платформы башни, Юй Чжэн заметил длинную тень, приближающуюся по стене лестницы. Он резко остановился, управляя рыцарем, а маг за ним мгновенно перешел в боевой режим.