

Первый день игр группового этапа завершился двумя победами китайских команд.

И после такого насыщенного дня несколько игроков стали блистать ярче других.

Из команды «NRG» мидер и лесник стали очень популярными...

Мидер из команды «IF» вместе с саппортом тоже стали очень популярными...

Хардлайнер из команды «VSG»...

Саппорт из команды «WBG»...

На данном этапе все команды по игре «League of Legends» очень сильно зависели от звездных игроков. Хотя и обычные профессиональные игроки играли очень хорошо, их понимание героев, ведения обороны, навыков и тактики еще не достигли уровня только что поднявшихся звездных игроков.

Расписание первого тура группового этапа в основном должно было позволить командам проявить себя.

Во втором туре группового этапа, который продлится четыре дня, будет решено многое, ибо от побед и поражений на этом туре будет зависеть то, пройдет ли команда дальше или нет. Эта стадия будет очень напряженной и жестокой.

В конце первого игрового дня, хотя две отечественные команды «NRG» и «IF» победили, все отечественные команды были сильно напряжены, потому что команды из других регионов вовсе не были слабыми, как все думали!

Выступление нескольких команд из Европы и Америки превзошли все ожидания, в то время как корейские команды играли намного лучше команд из Европы и Америки.

На самом деле китайские команды довольно часто играли с корейскими командами в рамках тренировочных игр, это можно было считать своеобразной киберспортивной традицией, которая зародилась в стратегиях и шутерах. Ведь именно кросс-региональные тренировки могут позволить командам увидеть разные стили игр.

Однако из-за относительно позднего запуска игры «League of Legends» в Корею все корейские команды в основном играли плохо. Поэтому Ху Цзин и думал, что на счет других команд волноваться не стоило.

Но после сегодняшнего дня многие с удивлением обнаружили, что корейские команды были одними из сильнейших!

Судя по итогам первого дня, Китай и Южная Корея точно пройдут в финал.

Но судить о таком только по результатам первого дня было очень неправильно, ибо информации было слишком мало, и кто знает, может какая-нибудь из команд решила сохранить свой истинный уровень игры для судного дня.

Чэнь Мо же был доволен уровнем игры всех команд.

В целом китайские команды на данный момент считались самыми сильными. Но поскольку игра «League of Legends» была запущена в Китае на пару месяцев раньше, это было неудивительно, так как разрыв в месяц уже был огромным сроком для подобных игр.

И что самое главное, пока что в китайском киберспортивном кругу все было честно и прозрачно, грязные деньги сюда еще не вливались, а умы киберспортивных игроков были чисты и просты. И хотя пока что над игроками не установилась строгая система управления, они все равно очень много работали, что было очень хорошо[1].

Независимо от индивидуальной силы или командной координации, некоторые отечественные команды были значительно лучше команд из других регионов.

Европейские команды и корейские команды находились примерно на одних уровнях, но их стили игры были разными. Корейские команды предпочитали средний ритм и командную работу, в то время как европейские команды предпочитали спокойное развитие и командные стычки.

Киберспортивный фон этих двух регионов был очень глубок. Многие нынешние профессиональные игроки «League of Legends» приходили в нее из других проектов. Их реакция и понимание игры было очень хорошим, а в сочетании с хорошим менеджментом и огромным количеством тренировок, их прогресс рос не по дням, а по часам.

Что касается Северной Америки, то только отдельные очень старые команды могли играть против команд из Китая, Южной Кореи и Европы.

Но все это находилось в пределах ожидания Чэнь Мо.

Фактически, в предыдущем мире Чэнь Мо второй сезон можно было назвать временем очень быстрого роста. Уже тогда появились пиковые команды, разрыв между которыми был не так уж и велик.

И в этом мире прямо сейчас происходило все то же самое. Хотя сама игра все еще активно допиливалась, команды из различных регионов уже начали активно исследовать игру.

----

Тренировочное помещение.

Ху Цзин смотрел повтор игры команды «SOT».

В команде «SOT» был мидер Фрост - один из самых сильных мидеров Кореи. Повтор же показывал, как его команда играла против североамериканской команды. И сам Фрост, играя за Орианну, с легкостью подлавливал вражеского мидера и убивал его.

После первого дня игр все отечественные команды убрали свое презрение к иностранным командам и начали серьезно изучать их стили игры.

Тренер команды спросил: - Эта команда будет самым опасным соперником в группе. Что ты думаешь на счет их мидера?

Ху Цзин серьезно ответил: - Он очень сильный, его контроль очень хорош, мастерство игры на Орианне очень высокое, и понимание игры тоже очень хорошее.

- Значит, ты его боишься? - спросил тренер.

Ху Цзин спокойно сказал: - Расслабься, этот парень хоть и силен, но по сравнению с Чэнь Мо он - никто.

Тренер был потрясен: - Неужели?

Ху Цзин рассмеялся. - Его Орианна довольно агрессивна, но я смогу с легкостью справиться с ней. Даже если он пикнет Анивию или Картуса, я уверен, что не проиграю ему.

[1] Многие могут задаться вопросом, почему, мол, вообще речь зашла о честности и прозрачности в киберспорте.

Вот только китайский киберспорт можно считать самым коррумпированным киберспортом в мире. Что LoL, что Dota 2... Столько грязных и темных историй вы, наверное, не найдете ни в одной стране.

И речь идет не только о самих игроках, но и об организаторах. В интернете есть куча историй о том, как кого-то кинули/не выплатили призовые/забыли оплатить отель (это отдельная сказка), из-за чего игроков буквально выкидывали на улицу.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1360041>