

Глава 1252 Решающая встреча.

Счастье. Самсара.

Одни были новой командой, проложившей себе путь через соревновательную лигу, а вторые дважды защитившими титул чемпионами. Ещё в начале сезона никто не мог представить, что эти команды станут заклятыми врагами: открывающий матч лишь утвердил всех в этом мнении. Счастье с разгромным счётом проиграло Самсаре, не очень хорошо начав свой первый сезон.

Впоследствии Счастье начало приобретать ужасающую ауру. Начиная с девятого раунда, они перестали проигрывать и даже начали соперничать с Самсарой за рекорд безупречных побед.

Шесть матчей со счётом 10:0.

Хотя команды разделяли существенные 34 очка, если рассмотреть лишь промежуток между девятым и семнадцатым раундом, то можно было увидеть, что Счастье заработало больше очков, чем Самсара.

Счастье теперь было в полностью завершённой форме!

Все в это верили. В конце концов, Счастье было новой командой. Новые команды всегда проходили через период адаптации. В каменистом старте не было ничего удивительного, напротив, он был очень логичен. После прохождения периода адаптации Счастье устремилось к звёздам.

Проблемы, которые внешний мир помог Счастью проанализировать, теперь были решены.

После смены класса Фан Жую удалось найти свой путь. С тех пор он сильно повзрослел.

Команде наконец-то удалось приспособиться к персонажу без специализации Е Сю. Причём на это им потребовалось меньше времени, чем рассчитывали люди. С самого начала люди, казалось, не обратили внимания на то, как хорошо Счастье приспособилось к этому новому классу.

О таких новичках как Танг Ро, Булочка и Ло Цзи не стоило и упоминать. Когда они начали соприкоснуться со Славой, рядом с ними быстро появился Мрачный Лорд. Возможно, в их умах Слава имела 25 классов, а не 24. Среди этих 25 классов был класс персонажа без специализации. С самого начала для них не существовало проблемы с этим классом.

Су Мученг потребовалось какое-то время, чтобы привыкнуть к персонажу без специализации, так как в Славе давно не было видно людей, играющих подобными персонажами. Тем не менее, она отлично понимала Е Сю, поэтому по сравнению с остальными у неё было преимущество.

Фан Жуй не имел той же степени связи, которую имели Су Мученг и Е Сю, но так получилось, что он сменил класс. Ему пришлось привыкать к своему новому классу. Во время процесса разрушения старого и создания нового он без особых проблем включил в свою новую систему Мрачного Лорда. В итоге получилось, что он также быстрее привык играть с персонажем без специализации, чем сделал бы это обычный про-игрок.

Когда Цяо Ифан начал контактировать с Мрачным Лордом, он тоже находился в процессе смены класса. Его история была похожа на историю Фан Жую.

Вэй Чэнь обладал десятилетним опытом игры в Славу, а Ань Вэньи был целителем, выполняющим больше роль наблюдателя. В итоге все игроки Счастья довольно быстро адаптировались к Мрачному Лорду. Мо Фань раньше вообще ни с кем не взаимодействовал, поэтому в его случае произошёл ещё один процесс разрушения старого и создания нового.

По тем или иным совпадениям Счастливая команда сумела быстро освоиться вместе с персонажем без специализации. После тяжёлых тренировок и накопленного в процессе матчей опыта они довольно быстро набрали свою пиковую форму. Чем больше они играли, тем более плавной становилась их игра.

Существовала ещё одна деталь, на которую нельзя было не обратить внимания. Расписание Счастья в начале сезона можно было назвать дьявольским. Самсара, Тирания, Синий Дождь, Маленькая Трава: эти четыре могущественных гранда встретились со Счастьем в первых восьми раундах. Своим бедным рекордом в начале сезона Счастье было обязано в основном этим командам.

Во всяком случае, за прошедшие девять раундов Счастье было наиболее яркой командой. В данный момент они занимали пятое место в рейтинге регулярного сезона, являясь сильным претендентом на выход в плей-офф.

Да, сильным претендентом...

Команда с тремя звёздными игроками.

Команда, занявшая пятое место в рейтинге.

Можно было уверенно назвать Счастье сильной командой. Теперь многие могли с этим согласиться.

Если они были сильной командой, тогда они должны иметь квалификацию бросить вызов Самсаре.

Тем не менее... вызов на звёздной сцене? В этом несерьёзном соревновании? Счастье хочет прервать серию побед Самсары?

Это была хорошая шутка!

Разве можно учитывать результаты этих соревнований?

Зрители на стадионе начали смеяться. Они посчитали серьёзные слова Вэй Чэня шуткой.

Из-за Е Сю зрители на домашнем стадионе Тирании не питали особо тёплых чувств к Счастью. Среди грянувшего смеха можно было услышать и недовольный гул, направленный против Вэй Чэня.

- Хаха, кажется, зрители уже чувствуют давление на месте Самсары, - рассмеялся Вэй Чэнь.

Гул стал ещё громче.

- Кажется, они и правда нервничают! - недоуменно пробормотал Булочка. - Разве это не домашний стадион Тирании? Почему они боятся Самсары?

Боимся?

Фанаты Тирании впали в неистовство. Как и следовало ожидать, находящиеся рядом с Е Сю люди не могли быть хорошими. Он что, бросает нам вызов?

Недовольный гул зрителей потопил в себе слова ведущего.

- УНИЧТОЖЬТЕ ИХ!! - громко воскликнул один из фанатов.

- Спасибо! - Булочка помахал рукой в ту сторону, откуда раздался громкий голос. - Расслабься, мы определённо их уничтожим!

- ЧЁРТ, Я ГОВОРИМ ИМ, ЧТОБЫ ОНИ УНИЧТОЖИЛИ ВАС!! - Обезумевшие фанаты Тирании переглянулись друг с другом. Как этот парень сумел перековеркать их слова?

Ведущий поскорее переместился к другому игроку.

- Вы планируете здесь всё решить? - Цзян Ботао из Самсары подошёл к трём игрокам Счастья.

- Испугался? - окинул его презрительным взглядом Вэй Чэнь.

- Хахаха, - рассмеялся в ответ Цзян Ботао, не став ничего ему отвечать. Рядом с ним стояли У Ци и Ду Мин, явно не собирающиеся отступить. Хотя это было всего лишь развлекательное соревнование, если кто-то хотел играть серьёзно, они готовы были принять вызов. Самсара защищала свой чемпионский титул. Их титул не мог быть легко отобран при помощи нескольких слов. Им очень не понравилось отношение Вэй Чэня.

- Не торопитесь, - посмотрев на них, произнёс Вэй Чэнь. - Вскоре мы узнаем ответ.

Он излучал экстраординарную уверенность. При виде этой уверенности три игрока Самсары начали немного сомневаться. Эта развлекательная мини-игра впервые представлялась публике. Никто не знал, что это была за игра. Откуда у другой стороны взялась эта непоколебимая уверенность в себе?

Возможно, в этой игре будет что-то, в чём этот парень хорош?

Игроки Самсары продолжили строить догадки. С каждым годом про-игроки всё сильнее отдалялись от Славы. Для них Слава превратилась в чистый файтинг. Возможно, в игре появилось подобие представляемой мини-игры?

Между Самсарой и Счастьем начали летать искры. Зрителям нравились подобные сцены. Драмы не может быть много. После того как ведущий поговорил с каждой из сторон, будоражащий кровь вышибала стартовал. Первыми в соревнованиях приняли участие команда Маленькой Травы и команда зрителей. Комментатор озвучил имеющуюся у него информацию касательно новой мини-игры, чтобы зрители смогли лучше разобраться в происходящем. Ведущий также начал объяснять игрокам их обязанности.

Правила практически ничем не отличались от правил обычного вышибалы. В ограниченной области одна сторона будет использовать мешок с песком для атаки, а другая сторона будет защищаться. Если мешок с песком попадёт по телу персонажа, то он будет удалён с поля, но если он его поймает, то потребуются дополнительный удар, чтобы выбить его с поля. Защитники также имели возможность воскресить своего союзника.

Как же нужно было использовать мешок с песком?

После загрузки на карту игроки двух команд обнаружили, что у их персонажей появилось два новых навыка: бросить мешок с песком и поймать мешок с песком. Протестировав их, они быстро поняли, как всё это работает.

Матч стартовал. Маленькая Трава была в атаке, а зрители защищались. Если мешок попадал по телу персонажа, то он автоматически исключался. Попадание мешком было эквивалентно моментальному убийству. С точки зрения боевой перспективы, подобное положение вещей значительно сокращало время раунда. В итоге спустя одну минуту все три зрителя были выбиты с поля. Все прекрасно видели, что игроки Маленькой Травы играли не в полную силу.

После этого настала очередь зрителей атаковать, а игроков Маленькой Травы защищаться. Игроки Маленькой Травы не словили ни одного мешка с песком: они от них уклонялись. Поуклонявшись какое-то время, они позволили зрителям попасть по себе, чтобы передать им ход. Из-за большой разницы в навыках все видели, что если в этой мини-игре про-игроки будут играть серьёзно, то зрители вообще могут не пойти в атаку: до них просто не дойдёт ход.

После победы Маленькой Травы остальные участники соревнований лучше поняли правила.

Во втором матче между собой сражались две команды зрителей. Так как разница в их навыках была не особо велика, соревнование между ними выдалось более напряжённым. Победитель был определён спустя два сопровождаемых смехом раунда.

Следующим был матч Счастья и Самсары. Бросок жребия отправил Самсару в атаку.

Понаблюдав за двумя раундами игры, игроки на сцене имели собственные мысли по поводу этой мини-игры. Персонажи загрузились на карту. Три игрока Самсары появились в треугольном построении в углу карты, а игроки Счастья возникли прямо по её центру. Эти позиции являлись их стартовыми точками появления на карте. После появления на карте они могли начать свободно передвигаться. В матче между зрителями шесть игроков начали безумно бегать по сторонам, что в итоге вылилось в большую свалку. Зрители не были знакомы с их персонажами, а сами участники соревнований не были знакомы со своими товарищами по команде. В итоге враги начали считать друг друга союзниками и наоборот.

Подобная ситуация вряд ли возникнет между двумя про-командами.

После старта матча особый индикатор показал, кто первым имеет мешок с песком. В данный момент он находился в руках Мастера Меча Ду Мина, Лунно-заманчивого Мороза.

Ду Мин не стал просто так бросать мешок. Он открыл себе дорогу при помощи тройного разреза.

В звёздных мини-играх не блокировались способности персонажей. В итоге во всех мини-играх присутствовал элемент кайта. Этот метод всегда приводил к победе. В этой игре попавший по персонажу мешок моментально удалял его с поля. Обычно для убийства игроки высчитывали свой урон и количество оставшегося здоровья у оппонентов. Здесь этого не было.

Никто не думал, что Ду Мин вознамерится убить своего оппонента. Тройной разрез просто помог ему сократить дистанцию. С более близкой дистанции ему будет легче попасть по цели. Эта логика была довольно проста.