Глава 1640 Неизбежное Противостояние.

Сколько бы поддержки они не получали в интернете.

Как бы нейтральные фанаты Славы не начали благоволить к Счастью.

На стадионе Самсары поддержка Самсары была непревзойдённой. Это был их домашний стадион. Здесь находились их самые преданные фанаты. Чтобы не произошло, те никогда не перестанут их поддерживать.

- Самсара чемпион! – Стадион был наполнен подобными криками. Возможно, во всём был виноват инцидент, произошедший позавчера на площади культуры. Сегодня фанаты Самсары на стадионе очень осторожно использовали «Самсару» в своих кричалках.

Хотя фанаты Счастья не желали показывать слабость, им на самом деле было непросто справиться с другой стороной, когда та набрала такой импульс. Пройдя испытание сезоном, фанатская группа Счастья обзавелась богатым опытом противостояния оппонентам на их домашних стадионах. Будучи фанатами приезжей команды, они не могли превзойти другую сторону при помощи крика по причине численного превосходства последней. В подобных ситуациях они больше полагались на выкрикивание однотипных фраз и использование больших плакатов и флагов, создающих визуальную картину. Тем не менее, и в подобной стратегии были свои недостатки… большие плакаты и флаги закрывали обзор сидящим позади них людям.

Этот недостаток в существенной степени ограничивал использование плакатов и флагов. Но сегодня фанаты Счастья использовали их, несмотря на все сопутствующие недостатки. Зона приезжей команды была заполнена плакатами с победными надписями и флагами. Их было настолько много, что зона приезжей команды напоминала горный лес. Казалось, что там находятся одни плакаты без людей. Лишь люди, сидящие на самом нижнем ряду, могли что-то видеть. У остальных зрителей обзор был закрыт в большей или меньшей степени.

Хотя матч ещё официально не стартовал, по величественным приготовлениям фанатов Счастья можно было увидеть, насколько сознательно они подошли к этому матчу. Создаваемый ими шум не мог заполнить стадион, но лес плакатов и флагов стал точкой фокусировки всего стадиона. Даже на трансляции зоне приезжей команды уделили особое внимание.

Без предварительных приготовлений подобную картину нельзя было создать спонтанно, сколько бы людей не имела фанатская группа Самсары. У фанатов Самсары не осталось другого выбора: им пришлось повысить громкость, чтобы противостоять визуальному импульсу фанатов Счастья.

Под столкнувшимися мечами две команды спокойно обменивались рукопожатиями. Тем не менее, после простых рукопожатий прибыла новая волна предматчевого волнения.

Так как этот матч определит чемпиона сезона, Альянс решил показать чемпионский трофей, символ верховной славы, до начала матча. На стадионе погасли все огни и, прежде чем зрители успели опомниться, снова включились, скрестившись на сцене. Пока стадион был погружён во тьму, кто-то поместил кубок в центр сцены. Сейчас тот казался сияющим солнцем. Взгляды зрителей и игроков были прикованы к этому зрелищу.

Магия рассеялась, стадион снова начал освещаться огнями. Всё вернулось на круги своя, однако чемпионский кубок продолжил притягивать к себе всеобщие взгляды, наполненные

желанием и предвкушением.

- Чёрт, какой дешёвый трюк, - презрительно произнёс один из про-игроков, однако ему никто не ответил. В момент появления чемпионского кубка все про-игроки почувствовали, как их сердца понеслись вскачь, и было неважно, становились они раньше чемпионами или нет.

Это был трюк, но невероятно эффективный трюк. Даже возмущающиеся игроки испытывали сосущее чувство в сердцах, не желание уходить. Этот матч и трюк организаторов заставили игроков почувствовать грусть.

Матч вот-вот должен был стартовать, но команды не стали сразу же расходиться по своим зонам. Собравшись у своих игровых кабинок, они подняли взгляды на большой экран, дожидаясь выбора случайной карты для групповой арены.

С характерным звуком выбор начался. На большом экране начали мелькать изображения с картами. Спустя примерно пять секунд калейдоскоп из картинок начал останавливаться. Цифровой голос озвучил название выбранной карты: Неизбежное Противостояние.

- Название карты очень подходит к сегодняшнему матчу!

Информация о картах в плей-оффе не разглашалась заранее. Даже комментаторы узнавали информацию о картах вместе с игроками и зрителями. Обсуждение, разумеется, начиналось с названия карты.

Чемпионат, финал, встреча на узкой дороге – неизбежное противостояние. Не существовало описания более подходящего для этой ситуации. И вот теперь для групповой арены была выбрана карта с подобным названием.

На голографической проекции и большом экране стадиона начали в упрощённом виде показывать макет и свойства карты.

Узкий, немного изгибающийся каньон. По обеим сторонам каньона вырастали крутые утёсы. Сложно было сказать, сможет ли на них кто-то забраться кроме Ниндзя с ниндзято. В этот момент люди на автомате подумали о многочисленных техниках Мрачного Лорда, но из-за высоты утёсов, даже если тот сможет подняться на вершину, он не будет представлять угрозы для персонажей внизу. Из этого короткого представления было непонятно, существовали ли места для засад вдоль стен утёсов или нет.

- На первый взгляд эта карта выглядит весьма обычно, - произнёс Пан Линь после осмотра простого макета карты. Существовало много простых карт без всяких особенностей. Эта карта была специально разработана для плей-оффа. Если разработчики всего лишь добавили в долину несколько поворотов, то эта карта не представляла собой ничего особенного.

Пока все размышляли над этим вопросом, внезапно со стороны голографической проекции раздался убийственный крик. Все смотрели, как на двух сторонах каньона появились кони и люди. На двух сторонах утёсов также появились засады. Вскоре люди и кони встретились в центре каньона и начали сражаться, безжалостно убивая друг друга. На утёсах активизировались засады. Вниз полетели камни и обломки деревьев. Спустя пару мгновений обе армии были полностью уничтожены.

Все были ошеломлены.

Что это?

Это определённо не была анимация, дополняющая название «вечного противостояния», не так ли? Это был финал, поэтому организаторы должны правильно предоставлять информацию. Здесь не место пустому внешнему блеску.

Получается, что это не была анимация, созданная для усиления атмосферы. Эта сцена должна будет произойти на карте.

Вместе с картой всем продемонстрировали происходящий на ней ивент. Вне зависимости от исхода матча, подобное новшество определённо вызовет волну противоречивых мнений. В данный момент зрителям было очень любопытно, как игроки ответят на появление на карте NPC.

Сейчас все имели минимум информации о подобном вмешательстве. Кони и люди появятся в случайное или определённое время? Они появятся один раз или несколько? Исходя из атак NPC, создаётся впечатление, что две группы на концах каньона и группы на стенах утёсов образуют три разные команды. Как они будут реагировать на персонажей игроков?

Было слишком много информации для анализа. Из-за того, что карта была представлена только в день матча и имела изобретательный дизайн, игрокам будет очень сложно заполучить о ней информацию. Одного осмотра карты будет недостаточно. Первому и даже второму игроку придётся хорошенько попотеть над изучением карты. Итак, кого отправят команды?

Всем было очень любопытно. На трансляции Пан Линь и Ли Ибо вели себя очень изворотливо. Хотя парни имели кое-какие идеи, они не осмеливались их высказывать. Их слишком много раз били по лицам.

- Счастье поступит правильно, отправив первым Е Сю! – В отличие от комментаторов, про-игроков ничего не сдерживало. После обсуждения этого вопроса они пришли к подобному выводу. В такой непростой ситуации Е Сю в качестве открывающего игрока будет лучшим вариантом. Он обладает богатым опытом и отличной осознанностью. В процессе сбора информации он будет иметь высокие шансы на победу в непредсказуемых ситуациях.

- Что же касается Самсары… - В Счастье Е Сю был лучшим вариантом. Все особо не задумываясь, сходились на этом. Это не только имеет смысл в подобной ситуации, выход Е Сю также окажет психологическое давление на другую сторону. Всё же его победный рекорд ещё не прерван. Самсара знает об этом, поэтому ей придётся отправить первым игрока, который сможет противостоять Е Сю. Кто будет этим игроком?

Пока все обсуждали этот вопрос, Цзян Ботао сообщил выбор команды судье. В этот момент со скамьи Самсары поднялся Сун Сян, и направился в сторону игровой кабинки.

http://tl.rulate.ru/book/173/616783