

Настроение ZUM заметно улучшилось.

— Перед матчем я обязательно сообщу тебе, чтобы ты посмотрел.

О, фанаты «Могучей курицы»! Обязательно зови меня на игры! — в чате посыпались сообщения от зрителей. Тревога в душе Юнь Юня внезапно рассеялась.

Это был совершенно иной мир, а он всё никак не мог отпустить прошлое, утопая в нем.

— Без проблем, я возьму вас всех с собой болеть за ZUM!

Как только слова были сказаны, они присоединились к очереди на матч. Войдя по привычке в голосовой чат команды, они услышали, как случайные игроки, попавшиеся им в напарники, о чем-то горячо спорили.

— DeGR и Laur уже считаются топовыми командами, не сочтут ли другие страны, что мы перегибаем палку, если они поедут на турнир?

— Ты слишком оптимистичен. Пока «отцы» из Европы и Америки не высказались, кто посмеет такое заявить?

— Не факт. Посмотрю я на нас: только мы собрались по трое из одной команды, у остальных же в составе от силы один-два человека из одного клуба, а то и вовсе не профессионалы.

— Да брось, ты забыл про корейцев? У них и танки, и хилы, и тренеры — всё гораздо профессиональнее нашего.

— А, точно! А у китайской сборной, кажется, целых шесть атакующих!

Шесть атакующих. Юнь Юнь слушал болтовню напарников, и то, на что он раньше не обращал внимания, вдруг стало ясным: оказывается, для участия в Кубке мира китайские игроки путем голосования выбрали шестерых бойцов, специализирующихся на героях атаки.

Это было вполне объяснимо. В конце концов, в такой игре именно атакующие герои кажутся способными «вытащить» весь матч, они обладают мощью и пользуются наибольшим доверием и симпатией игроков.

— Ты ошибаешься, — голос ZUM прозвучал мягко и уверенно. — Игроки Laur умеют играть не только на атакующих. Просто у них слишком много героев в арсенале, вот статистика и не отображает всего.

Кан Мин, услышав это, молча кивнул. Те ребята просто выставили атакующих в топ-3, но попросить кого-то из них взять танка или саппорта — не такая уж сложная задача. Опасаться стоило лишь того, что они могут в какой-то момент чудануть и позволить противнику просто задавить себя числом.

— Не зря ты будущий про-игрок, ZUM, ты отлично разбираешься в ситуации, — с хорошим настроением похвалил его Кан Мин.

— Конечно, — ZUM убрал винтовку, и его Ана, подпрыгивая, обогнула препятствие. — В конце концов, мы с Laur непременно встретимся на турнирной арене.

Поэтому такое грандиозное событие в киберспорте он точно не пропустит.

12. Профессиональная сцена

[Команда] Gim: Ты будешь смотреть Кубок мира?

Юнь Юнь молча вбил некоторые слова из этого сообщения в переводчик, чтобы понять, что именно тот хотел сказать.

Юнь Юнь подумал, что Кубок мира — это действительно великое событие для Overwatch. Куда бы он ни пошел, даже на азиатском сервере, он повсюду видел новости об этом.

Теперь, стоило ему войти в игру, как он тут же получал приглашение в группу от Gim, если тот не был занят.

Это был очень усердный игрок: уже в восемь-девять утра он пропадал на пользовательских картах или тренировочном полигоне и не выходил из сети до самого вечера.

[Команда] Daylight: Буду.

[Команда] Gim: Как думаешь, кто победит? Китай?

Китай. В душе Юнь Юня не было объективного понимания силы профессиональных команд. Всё, что он знал, было лишь слухами. Если судить по традициям киберспорта в FPS-играх, на ранних этапах профессиональных соревнований Китаю было бы трудно получить весомое преимущество.

[Команда] Daylight: Не знаю.

Ответил он искренне.

У киберспорта нет границ: сильный есть сильный. Если не хочешь проигрывать, докажи свою силу в бою, а потом уже рассуждай обо всем остальном.

[Команда] Gim: Я думаю, победит Корея. Я в этом твердо убежден.

Корея победит. Юнь Юнь всегда восхищался отношением корейцев к киберспорту — у них всегда была безграничная уверенность в себе. Но, исходя из его опыта, в FPS-играх Корея не имела большого преимущества. По крайней мере, в те времена, что он застал, не было ни одной корейской профессиональной команды, чье имя запомнилось бы остальным.

Он чувствовал, что мир, который он знает, слишком мал. Он не видел ни одного

профессионального матча по Overwatch, не видел выступлений других стран на арене, а мог полагаться лишь на информацию двухлетней давности и судить о силе страны по другой игре.

Это было печально.

[Команда] Daylight: На самом деле я не смотрел матчи, поэтому не разбираюсь в этом.

В этот раз Gim был по-настоящему удивлен. Его ответ заставил ждать долго — так долго, будто он искал слова в переводчике, а потом копировал и вставлял результат.

[Команда] Gim: Я думал, вы очень следите за профессиональной сценой Overwatch. Ведь некоторые наши команды участвовали в китайских турнирах, и они говорили мне, что в Китае матчи смотрят как минимум несколько миллионов человек. Это потрясающая цифра. В Корее ни один матч по Overwatch не собирает столько внимания.

Но Юнь Юнь ничего этого не знал.

Он не знал положения дел в отечественных командах, не знал текущей международной ситуации. Он был словно затворник, заперший себя в крошечном мирке и живущий в полной информационной изоляции.

[Команда] Daylight: Прости.

[Команда] Gim: ?

[Команда] Daylight: Пожалуй, мне следовало бы больше интересоваться такими вещами.

Не стоит замыкаться в себе, не стоит убегать. Раз уж он решил жить так, значит, должен быть честен с самим собой.

Когда Юнь Юнь всерьез занялся изучением Кубка мира, он обнаружил, что сейчас идут только отборочные матчи 1/8 финала. Если он хочет посмотреть первый матч китайской сборной, придется подождать как минимум полмесяца.

Однако внутренних турниров было гораздо больше, чем он себе представлял.

На каждой стриминговой платформе проводился свой именной чемпионат, а у самых популярных площадок их было даже несколько. Юнь Юнь смотрел на хаотичный список восьмых финалов этого кубка, отборочных того кубка и чувствовал себя совершенно растерянным, словно попал в сказочный сад.

Соревнований было слишком много, чемпионаты проходили каждый день, каждые несколько дней завершался один турнир и начинался другой. В стране было не меньше тридцати-сорока профессиональных команд. Просматривая списки участников, он постоянно видел названия новых коллективов.

Laug и DeGR, участвующие в Кубке мира, сейчас были в межсезонье, но название команды RTK

мелькало во многих турнирах.

Юнь Юнь запомнил эту команду — именно к ней присоединился ZUM.

С интересом открыв запись недавнего матча, он увидел интерфейс уникального пользовательского режима Overwatch.

Все соревнования проводились в этом режиме, с использованием специальных наблюдателей (ОВ), судей и комментаторов.

Юнь Юнь слушал, как комментаторы обсуждают состояние команд, и ждал начала игры.

— RTK недавно формируют второй состав, поэтому в первом произошли изменения. Говорят, к ним пришел очень сильный Гэндзи, — произнес комментатор-мужчина.

— Да, этого Гэндзи зовут Токе. В прошлом сезоне он занимал двадцатое место в рейтинговой таблице, играя в одиночку на Гэндзи. Говорят, у него уже есть опыт участия в профессиональных матчах, так что это очень сильный игрок. Этот бой — первое выступление RTK после смены основного стрелка, — добавила комментатор-женщина.

Двое комментаторов по очереди разогревали публику, кратко представляя команды. Если вкратце: обновленный состав RTK против MI, у которых дела шли не лучшим образом.

Гэндзи, Маккри, Заря, Райнхардт, Лусио, Дзенъятта. Такие обычные герои, которых можно встретить в любом соревновательном матче, в этой профессиональной игре казались до неприличия стандартными.

Более того, выбор составов у обеих команд оказался идентичным.

RTK оправдали звание топовой команды, нахваливаемой комментаторами: на старте карты «Кингс Роу» они вшестером ворвались в ряды противника, застав обороняющихся врасплох.

Наблюдатель постоянно держал в фокусе основного стрелка, поэтому Токе долгое время оставался в центре внимания.

Это был опытный Гэндзи. Юнь Юнь чувствовал его замысел в каждом прыжке по стене и каждом отступлении. Это была привычка, выработанная при поддержке товарищей по команде: Токе понимал, когда его прикроют и когда можно вести команду в бой. Он совсем не был похож на новичка, который только что влился в коллектив.

Стоит признать, поддержка союзников тоже приходила вовремя.

Даже если щит Зари или ускорение Лусио опаздывали на секунду-другую, это не мешало Гэндзи врываться на передовую и собирать фраги.

Ситуация на поле была блестящей: оборона MI не могла оказать никакого сопротивления и легко сдала точку.

Матч перешел в стадию сопровождения груза. Обороняющиеся отступили к углу дальше по

карте. Даже имея возможность контратаковать под первым мостом, они не решились на этот шаг.

Юнь Юнь впервые видел такую тактику обороны. Если бы Райнхардт мог выйти вперед, они могли бы использовать магазин как укрытие и организовать оборону там.

Однако МІ думали иначе. Они заняли позицию, которая была стандартной точкой для командного боя. Если бы они удержали её, точка возрождения атакующих стала бы слишком далекой, и они смогли бы потянуть время.

РТК, очевидно, тоже понимали это. Во время атаки они решительно обрушили на эту точку все свои ультимативные способности. Юнь Юнь видел, как Гэндзи под прикрытием товарищей выхватил свой клинок.

Токе совершил «Удар дракона», ворвался в гущу боя и начал рубить цели. Враги не успевали ответить, как уже падали на землю. Даже несмотря на то, что ульт Гэндзи ослабили с восьми до шести секунд, никто не мог остановить его натиск.

Убийства Гэндзи заполнили правый верхний угол экрана, и оба комментатора разразились восхищенными возгласами.

Конечно, идеальных игроков не существует. После того как Токе убил вражеского Дзенъятту, у РТК случилась явная ошибка в поддержке.

Союзный хил не дошел, и Токе был убит Маккри при попытке отступить.

После этой ошибки в игре РТК словно произошел резкий перелом.

Даже несмотря на то, что комментаторы продолжали анализировать ситуацию, Юнь Юнь чувствовал, что в команде появилось какое-то странное напряжение.

Словно команда, которая только что работала как часы, вдруг сменила состав. Яркие моменты превратились в мелкие ошибки, которые можно было избежать, но они случались раз за разом.

Это чувство было странным.

Overwatch — удивительная игра: сторона с абсолютным преимуществом не обязательно побеждает, а та, что находится в безнадежном положении, не обязательно проигрывает.

Каждую секунду происходят огромные изменения, мгновенно переворачивающие ситуацию. Может, ключевой персонаж спасся на волоске от смерти, а может, неудачно использованная «ульта» — всё могло привести к разным результатам.

Теперь у РТК начались проблемы. Как бы комментаторы ни вздыхали: «Ничего страшного», «Они еще могут отыгаться», Юнь Юнь чувствовал, что Гэндзи остался тем же, но отношение товарищей к нему изменилось. Лечение и поддержка стали разрозненными. Особенно когда камера переключалась на общий план, было видно, что строй атакующих стал рыхлым, ничем не отличаясь от обычной игры случайных игроков.

Травля.

Юнь Юнь мог подобрать только это слово. Команда, которая еще недавно работала слаженно,

начала вытеснять Гэндзи. Яркие моменты в исполнении Токе стали редкостью, и наблюдатель решительно переключил камеру на другого стрелка.

— RTK сменили основного стрелка, поэтому находятся в стадии притирки. Эти ошибки можно будет разобрать только после окончания матча. Но их сила не вызывает сомнений, им просто не хватает немного сыгранности, — комментатор попытался объяснить перемены в RTK, после чего игра перешла на следующую карту.

Даже несмотря на то, что это странное состояние «5+1» длилось до конца матча, это не помешало RTK победить. Из-за огромной разницы в классе соперники просто не тянули, став лишь фоном для их победы, и в итоге выбыли из соревнований.

Юнь Юнь начал беспокоиться за ZUM.

— Ничего страшного, когда в команде новый участник, притирка — это нормально. Сейчас второй состав еще не вышел в онлайн, они всё еще ищут игрока на позицию стрелка, — голос ZUM звучал легко. Он уже подписал контракт с клубом и ждал, когда наберут остальных, чтобы начать выступать.

— Я думал, найти стрелка проще, чем саппорта, — «Симада Гэндзи» в последнее время любил включать микрофон, его бодрый голос эхом отдавался в чате, неизменно вызывая восторг у зрителей Юнь Юня.

— Но найти подходящего очень сложно, — сегодня ZUM взял Роковую вдову. Он слишком давно не играл на ней, поэтому с крюком-кошкой у него возникли трудности. — Тот Гэндзи из первого состава — его переманили из другого клуба, у него есть опыт соревнований, и он достаточно силен. Просто характер у него не очень.

Юнь Юнь, слушая его оценку, внезапно вспомнил, что произошло на турнире, и спросил:

— Ты знаком с ним?

— Виделись однажды, и как только я обернулся, услышал, как он с кем-то ругается, — ZUM одним выстрелом убил прыгающего врага с малым запасом здоровья. — Как подумаю, что скоро придется жить под одной крышей с таким невыносимым человеком, становится не по себе. Эх, вот если бы вы играли профессионально, мы бы точно сошлись характерами.

«Симада Гэндзи» наотрез отверг его фантазии:

— Я — ни за что. Профессиональный гейминг выматывает до смерти, не понимаю, почему ты так воодушевлен.

ZUM, однако, не сдавался:

— А «Теневой клинок»?

Играть профессионально...

Юнь Юнь почувствовал, что этот мир уже стал для него очень, очень далеким.

13. Твой Гэндзи

Сегодня каждый зритель, зашедший на стрим, был ошеломлен: Кан Мин играл в «Сапёра».

В чате пронеслись сообщения: «Детская душа», «Классика ностальгии». Зрители добровольно взяли на себя роль советчиков, осторожно подсказывая, как лучше действовать.

Однако Кан Мин даже не смотрел в чат, он просто бездумно кликал по квадратам, взрывался, снова взрывался и снова взрывался.

«Я реально час смотрел, как кто-то играет в Сапёра», — промелькнуло сообщение, вызвав волну откликов. Если отбросить тех, кто пришел только ради Overwatch, всё равно оставалось более двухсот тысяч зрителей, с интересом наблюдающих за этим.

Ничего не поделаешь, у Кан Мина было слишком много преданных фанатов. Просмотр его стримов стал привычкой, и неважно, «Сапёр» это или сорок минут пустого рабочего стола, пока стример где-то пропадал.

Почему «Сапёр»? Это был самый частый вопрос в чате, но ответа от Кан Мина не дожидаться.

Фанаты, привыкшие к его стилю, начали сами строить теории, изучая важность «Сапёра» для человечества со времен сотворения мира.

— Да вы издеваетесь, какая связь между «Сапёром» и моими способностями! — Кан Мин начал банить особо активных, и чат притих в страхе.

Почему он играл в «Сапёра»? Потому что сегодня Кан Мин вдруг почувствовал, что одиночная игра в Overwatch — это до ужаса скучно.

Старина Чжоу ушел с командой в «затворничество», прикрываясь Кубком мира, но никто не знал, чем они там занимаются. А этот «Теневой клинок» днем вообще не заходил в сеть, и ему оставалось только ждать вечера, чтобы поиграть вместе.

В первом же матче на стриме Кан Мин в одиночку взял Гэндзи, выхватил клинок, разнес всех, зашел в тыл, прикончил Дзенъятту и вернулся с остатками здоровья. Он почувствовал, что поймал кураж и стал непобедимым, но в душе всё равно было пусто — чего-то не хватало.

Непобедимость была такой одинокой. Кан Мин тяжело вздохнул, сделал скриншот идеально пройденного «Сапёра» и молча закрыл игру.

— Так скучно! — сказал он зрителям. — Есть какие-нибудь предложения?

«Давай заведем роман», «Включи камеру», «Спой нам», «Станцуй на пилоне» — посыпались предложения. Кан Мин смотрел на эти провокации, и ни одно из них не казалось дельным.

«Поиграл за младшего, поиграй за старшего, в клане Симада много веселья!» — это сообщение вдруг распространилось по экрану, как вирус.

Опять. Армия клонов «Симада-кост».

Кан Мин молча уставился на зрителей, спящих про Хандзо, и после недолгих раздумий открыл клиент Overwatch.

Он взял только что созданный аккаунт первого уровня и зашел в «Быструю игру».

— Хандзо? — напарники недоверчиво спросили, почему в их команде появился Хандзо!

Кан Мин взял Хандзо и выбежал из комнаты возрождения. Даже не имея опыта стрельбы по такой странной навесной траектории, он легко справлялся, один против шестерых.

В конце концов, эти новички первого уровня почти не умели двигаться.

— Хандзо? ***** — во втором матче напарники были не столь вежливы. Система автоматически заменила текст на звездочки, и чтобы донести свою мысль до Кан Мина, игрок отправил сообщение по буквам: «Хандзо, пошел ты».

Эх, Кан Мин подумал, что уровень культуры на китайском сервере оставляет желать лучшего. Только начали играть, еще даже не научились играть, а уже научились материться.

— Хандзо? — в третьем матче снова знакомая критика.

Кан Мин просто не мог выносить этих игроков. Он всего лишь хотел поиграть за Хандзо в быстрой игре, откуда столько негатива?

Он вдруг подумал, что «Теневой клинок» не обязательно был оптимистом от рождения — возможно, он закалился в такой среде. А что еще остается? Не прогибаться же под гнетом хейтеров и всю жизнь не играть за Хандзо?

— Хандзо? — снова напарник.

— Я хочу играть за Хандзо! — заорал в микрофон Кан Мин, и, выбрав героя, побежал в бой.

«Давай-давай», «Играй», «Лучший тролль сервера», «Кто против — того расстрелять!» — в чате была сплошная поддержка.

Но на душе у Кан Мина было беспокойно. Впервые он по-настоящему осознал смысл фразы «уровень сервера оставляет желать лучшего», и дело было не только в поражениях в рейтинговых матчах.

Хандзо, оказывается, такой сложный.

В чате друзей «Теневого клинка» обсуждали новые теории по клану Симада, как вдруг их

прервало системное сообщение.

«CLD присоединился к группе».

«Луна»: Это имя... такое знакомое!

«Джи-Джи»: Приветствуем великого CLD!

CLD: Угу.

Кан Мин коротко ответил на приветствия и сразу нашел имя «Теневого клинка» в списке участников.

Он ткнул в этот профиль и напечатал:

— Теневой клинок, научи меня играть за Хандзо.

Overwatch, азиатский сервер.

[Команда] Gim: Против нас игроки из КР.

Юнь Юнь увидел, как Gim, играющий за Маккри, сказал это, и в голосовом канале зазвучала корейская речь.

Он впервые услышал голос Gim — спокойный, мягкий корейский язык. Тот общался с напарниками, и как минимум трое корейцев откликнулись на его слова, сменив выбранных героев.

А он не понимал ни слова.

[Команда] Daylight: О чем вы говорите?

<http://bllate.org/book/19540/1916770>