

— КР — очень сильная корейская команда, этот матч для нас может оказаться довольно сложным, — произнёс Gim в командном голосовом канале.

Пока сокомандники о чём-то говорили в чате, Gim свободно общался с ними.

Профессиональная команда. Юнь Юнь сталкивался с профи не впервые. На самом деле, когда он поднялся до высокого эло, ему ежедневно приходило сталкиваться с про-игроками и стримерами, и тогда он безупречно отыгрывал роль обычного случайного игрока.

Однако участники профессиональных команд с азиатского сервера немного отличались от игроков китайского сервера: в их никах редко красовались названия клубов, так что узнавать их приходилось лишь по привычке и знакомым именам.

Именно так обстояло дело с участниками команды КР. Против них играла группа из четырёх человек, и у каждого был ник на английском или корейском без какого-либо префикса КР.

— [%#*Gim? — написал в чатный матч один из них.

Тот человек отправил целую строку на корейском, но в самом конце упомянул имя Gim, после чего Юнь Юнь увидел, как Gim стал переписываться с противником на корейском прямо в игровом чате.

Ощущение от этого было на самом деле скверным: словно он превратился в неграмотного человека, который ничего не понимает и может лишь пассивно смотреть, как чужие корейские закорючки и вертикальные черты заполняют весь чат.

Уровень корейских профессионалов в рейтинговой таблице и правда впечатлял: они постоянно играли в паре с товарищами по команде, поэтому их взаимовыручка и слаженность были гораздо привычнее, чем у обычных случайных игроков.

Даже их позиционирование выглядело крайне профессионально.

Ханзо Юнь Юня мог лишь попытаться убить врага с наивысшей точки, однако без хедшота лишить противника жизни было крайне тяжело. Чувство было скверное: стоило игрокам вражеской команды пасть от стрел Ханзо, как они тут же прятались за углом, и выкурить их оттуда удавалось лишь внезапным нападением вблизи.

Из-за такой игры в прятки Ханзо было невероятно трудно проявить себя.

— Daylight, идём вместе, — скомандовал в командном чате Gim.

Затем Маккри напролом бросился вперёд вместе с Ханзо, призывая в голосовом канале

сокомандников, и они единой волной пошли в атаку.

Маккри в исполнении Gim тоже был великолепен: как в дальнем бою, так и в рукопашной схватке он показывал отличную игру.

Теперь же Ханзо выглядел несколько лишним.

В матчах на уровне мастера трудно отчетливо прочувствовать, кто кого подавляет: недавнее оборонительное преимущество их команды было с легкостью разрушено ультимативной способностью атакующих.

Ультимейт Жнеца под названием Цвет смерти, наносящий урон по сфере в радиусе 360 градусов, Лусио оттолкнул прочь, но в итоге он прилетел прямо к Юнь Юню, который успел выбежать из зоны поражения Жнеца.

Ситуация вышла донельзя беспомощной: правая кнопка мыши Лусио способна отбросить врага на определенное расстояние, и этот навык может как спасти жизнь, так и убить.

Gim включил микрофон и суровым тоном что-то произнес, после чего послышалось полное раскаяния sorry от товарища по команде, игравшего за Лусио.

Юнь Юнь хотел сказать им, что ничего страшного, мы можем продолжать, но английский не был его сильной стороной, а остановка ради набора текста отняла бы слишком много драгоценного времени.

Юнь Юнь взял в руки лук и вновь двинулся в путь из места возрождения. Недавняя звуковая атака Лусио обернулась для Ханзо досадной осечкой, но для самого Лусио и стоявших рядом союзников это стало безупречным спасением.

В дилемме выбора смерть одного лишь его персонажа была наилучшим исходом; было бы еще лучше, если бы после его гибели удалось удержать точку.

Переписка на корейском в окне чата не прекращалась ни на секунду, причем бóльшую её часть отправляли соперники.

В былые времена Юнь Юнь непременно бы занервничал и потерял покой, но теперь, благодаря присутствию Gim, он мог полностью игнорировать этот текст.

Поскольку Gim брал на себя ответные сообщения этим людям — будь то ругань, сомнения или похвалы, всё это не имело к Юнь Юню никакого отношения.

Этот матч выдался невероятно тяжелым: соперники полностью оправдывали статус участников

профессиональной команды, и Юнь Юнь отчетливо ощущал необычайную мощь вражеского натиска.

Пальцы стучали по клавиатуре быстрее обычного, сердце колотилось от напряжения, и даже перепрыгивать через стены для побега он не смел, боясь оглянуться назад хотя бы на мгновение.

Нельзя совершать ошибки.

— Daylight, назад! — раздался окрик Gim.

Юнь Юнь изначально собирался зайти с тыла через крышу, но, услышав слова Gim, решительно отбросил этот план и двинулся обратно тем же путём.

С тех пор как они начали играть в соревновательном режиме в паре, Gim практически никогда не выдвигал требований к его действиям, поэтому на сей раз необычайно твердый тон товарища по команде заставил Юнь Юня беспрекословно подчиниться.

Голос Gim не умолкал в голосовом канале ни на секунду: он бегло общался на корейском, и редкие проскакивающие слова Юнь Юню даже удавалось разобрать.

Маккри, Райнхардт, Ана.

Gim руководил действиями сокомандников, приказывая сосредоточить огонь на одной цели, а временами отдельно подсказывал по-английски Юнь Юню, что следует делать Ханзо.

Юнь Юню очень нравилось это ощущение живого общения — в этом и заключался истинный смысл командной игры. Он занял возвышение у конечной цели, дождался применения ультимативной способности Зарии и решительно выпустил двух драконов.

Фитиль дополнительного времени матча догорел дотла, и сражение, длившееся четыре раунда, наконец подошло к концу.

— Найс! — в канале раздались восторженные крики, куда более бурные, чем всё, доводилось слышать Юнь Юню раньше.

Одолеть профессиональных игроков — думалось ему — в каком бы регионе это ни происходило, было исходом, способным воодушевить кого угодно.

Тем более что после этой победы Юнь Юнь и Gim успешно поднялись до ранга грандмастера.

— Думаю, ты крепко запомнился парням из КР, — написал в командном чате Gim. — Я уже представляю их лица, когда какой-то Ханзо гонял их во все стороны, не давая высунуть нос.

— Бои профессиональных игроков проходят на турнирной арене, и победа над ними в обычной игре не стоит упоминания, — ответил Daylight.

— Ты прав, но эта заносчивая шайка наконец-то получила урок.

Заносчивая. Увидев в переводчике столь сильное определение, Юнь Юнь даже изумился. Gim не производил впечатление мелочного человека, но жажда победы у него была невероятно сильна; даже не зная языка, по его порой тревожным окрикам нетрудно было уловить его настрой.

Неужели у КР дурная репутация на корейской сцене? — подумалось Юнь Юню. Попрощавшись с Gim, он вышел с азиатского сервера.

Стоило ему зайти в чат-группу, как на экране всплыло личное сообщение.

Для него это было большой редкостью: большинство участников общались с ним прямо в общем чате и почти никогда не писали тет-а-тет — в конце концов, странные вопросы от премиальных милашек вечно хотелось разделить со всей честной компанией.

— Теневой Клинок, научи меня играть за Ханзо, — гласило сообщение от CLD.

— С удовольствием, какой у тебя ник, я зайду в игру и добавлю тебя, — ответил Теневой Клинок.

—

— □□□

— Братец, я твой Гэндзи!

14. Научи меня играть за Ханзо

Было очень обидно и горько.

Юнь Юнь, искренне полагавший, что новый щедрый покровитель окажется столь же мягким, милым (и одновременно невыносимо заносчивым) существом, как и прошлый топ-1 лунного рейтинга, почувствовал, что ему нанесли глубокую душевную рану.

Однако раз уж мастер пообещал — надо делать. Юнь Юнь, всё так же таща за собой Гэндзи с северо-восточным акцентом, приступил к обучению искусству игры за Ханзо.

— Гэндзи, иди сюда, — позвал Юнь Юнь Симаду Гэндзи и увидел, как к нему семенящей походкой приближается стандартный Ханзо в базовом скине.

Это ощущение показалось ему довольно забавным: привыкший всегда быть единственным Ханзо в команде, он впервые стоял бок о бок с другим представителем того же героя.

— Обычно отсюда отлично просматривается комната возрождения противника. На старте матча здесь можно вполне безопасно накопить ультимейт.

Юнь Юнь выпустил «Кластерную стрелу» в дверной проем противника: синие лучи рикошетом отражались от запретной зоны, образуя плотную паутину для атаки.

— Выпустил стрелу — сразу беги, иначе быстро поймают, — решительно отступил назад в небольшую комнату Юнь Юнь, ловко перемахнув через ящики справа. — Лучше не задерживаться в помещении: у многих Турбосвинов сейчас убийственные крюки, так что во избежание захвата лучше держаться наверху.

Он учил со всей серьезностью, и Кан Мин учился точно так же прилежно.

На простой карте «Подрал» они шаг за шагом разобрали все позиции — от точки возрождения атакующих вплоть до моста перед финальными воротами.

Местность здесь была хитроумной: используя способность карабкаться по стенам, Ханзо мог незаметно зайти в тыл атакующим прямо с моста.

Обучение от Теневого Клинка оказалось куда сложнее, чем представлялось Кан Мину: тот не стал объяснять тонкости прицеливания или тактику убийства врагов один на один, а сразу перешел к позиционированию в реальном бою и способам выживания, применимым на конкретных картах.

— Навык стрельбы и мышечная память — это личное ощущение каждого, и способы тренировки предельно просты, но как именно следует использовать Ханзо, я научить не смогу, — прямо ответил Теновой Клинок на его вопрос. — Всё, что мне под силу — это передать тебе опыт, накопленный в реальных боях на каждой карте. Что же до того, как атаковать каждого конкретного героя — проведя за Ханзо часов пятьдесят, ты и сам во всем разберешься.

Пятьдесят часов за Ханзо.

Кан Мин наиграл за Ханзо лишь пятьдесят минут — всего четыре быстрых матча, в ходе которых голосовой чат едва не захлебнули вопли хейтеров. Никто не назвал бы такой опыт

приятным, и даже в комментариях на трансляции царила сплошная злоба.

— Разве ты не ведешь стримы? — уточнил он. Было уже семь часов вечера, но трансляция Теневого Клинка всё ещё не началась.

Теневой Клинок помолчал пару секунд, а затем ответил:

— Обучающий материал довольно сухой. Запускать трансляцию ради этого не имеет особого смысла; напротив, многим зрителям, любящим лишь сражения, становится скучно, но из желания поддержать меня они вынуждены сидеть и смотреть на это с унылым видом. Мне всегда чувствуется неловко перед ними.

— Ну ты и... — Кан Мин был обезоружен столь серьезным объяснением. — На самом деле, если записать эти вещи и сделать tutorial, можно здорово поднять просмотры. Столько людей хотят освоить фишки Ханзо, посмотрев твои видео, твой канал наберет массу новых подписчиков.

Теневой Клинок молча забрался на возвышение и произнес:

— Эта позиция отлично подходит для захода в тыл. Когда огневая мощь противника спереди слишком плотная, Ханзо может легко сделать отсюда пару фрагов.

— Эй, не игнорируй мои советы!

— Я не мастер делать такие вещи, — голос Теневого Клинка звучал тихо. Он редко позволял себе те сладкие провокационные шуточки, которыми так славились его стримы.

— Просто включи трансляцию, параллельно рассказывай мне и записывай, а потом вырежи всю лишнюю болтовню.

Теневой Клинок ничего не ответил, но прошло полминуты, и его трансляция внезапно возобновилась.

Девушки, получившие уведомления в чат-группе, поочередно зашли на стрим и принялись за привычные приветствия.

Юнь Юнь изначально не планировал записывать tutorials: многое из того, что он знал, должен был понимать любой игрок, долгое время мейньющий Ханзо. По его мнению, Симаде Гэндзи эти секреты показались полезными лишь потому, что тот попросту никогда прежде не прикасался к Ханзо.

— Всем добрый вечер, сейчас мы пойдем в соревновательный режим, — произнес Юнь Юнь,

заметив, что почти все зрители из группы собрались на месте, и сразу отключил пользовательский режим.

Едва услышав эти слова, зрители тут же заполнили чат строчками: «Ой, а что это вы тут за странные делишки провожаете 0.0».

Юнь Юнь улыбнулся и пояснил:

— Я учу младшего брата играть за старшего.

Опять за своё. Кан Мин отчетливо улавливал разницу в манере речи Теневого Клинка во время стрима и в тишине — это словно были две разные личности.

Включая камеру, он неизменно пускал в ход двусмысленные намеки и непременно называл его младшим братом, приводя в восторг весь чат.

Стоило же трансляции завершиться, как он становился не только немногословным, но и подчеркнуто холодным, строго соблюдая дистанцию и сухо именуя его Гэндзи.

Юнь Юнь с улыбкой отвечал на восторженные вопросы зрителей, как вдруг услышал, как Симада Гэндзи неожиданно осведомился:

— А каким был твой первый раз за Ханзо?

Юнь Юнь не смог припомнить.

Если подумать, в Overwatch он играл уже около полугода, но у Юнь Юня совсем не было ощущения, что прошло столько времени: каждый день состоял из повторения одних и тех же рутинных дел — включения клиента ради стрима, болтовни со знакомыми зрителями, взаимных пожеланий спокойной ночи и ожидания нового дня.

День за днем, время летело незаметно.

Ему даже с трудом удавалось вспомнить то ощущение, когда он впервые взял в руки лук Ханзо.

— Не припомню, — ответил Юнь Юнь. — Наверное, это было внове и очень волнительно. Казалось, что этот герой дикий и безумно крутой, прямо-таки идеально подходит такому крутому парню, как я.

Сказав это, он и сам рассмеялся, закономерно вызвав всеобщее неодобрение в чате.

— Сегодня я поиграл за Ханзо, — подал голос Гэндзи. — Стоило мне его взять, как люди тут же принялись во всем сомневаться, хотя это была всего лишь быстрая игра, и меня даже обзывали.

Его голос с легким акцентом звучал обиженно и мило.

«QAQ, сердце кровью обливается, братишку обижают», «Обида сурового мужика >.<», — зрители явно питали слабость к Симаде Гэндзи, несмотря на то, что тот почти не проявлял активности в чат-группе.

Глядя на сочувствие в чате, Юнь Юнь заметил:

— Тогда условия были не такими жесткими, никто еще толком не умел играть за конкретных героев, так что мне было проще тренироваться. К тому же, поначалу я играл вовсе не за Ханзо.

В ту пору, когда игра только проходила тестирование, он, присоединившись к Overwatch, как и все остальные игроки, был полон новизны: попробовал по несколько матчей за каждого персонажа, а уже потом начал выбирать тех, кто подходил ему больше всего.

Лучше всего у него шла стрельба за Маккри и Родовую вдову — даже когда он выбирал Вдову в каждом быстром матче, голосовой чат оставался абсолютно тихим.

Независимо от того, какие непопулярные герои появлялись в команде, товарищи никогда не критичали их излишне — каждый просто играл в своё удовольствие, вовсе не заикливаясь на победах и поражениях.

То время было простым и счастливым: стоило взять даже такого ругаемого всеми Торбьорна, как всё равно удавалось набить немало фрагов.

А затем на стрим хлынул поток наивных и добрых маленьких ангелочков, чьими любимчиками неизменно оставались братья Симада.

Возгласы в чате всегда сводились лишь к двум вариантам: «Сыграй за Ханзо!» или «Сыграй за Гэндзи!».

И тогда Юнь Юнь решительно взялся за освоение этих двух самых обожаемых ими героев.

Лишь постепенно увеличивая наигранное время и первыми делом освоив Ханзо, он заметил, что игроки китайского сервера со временем приучились по любому поводу указывать другим, что делать: Ханзо, Гэндзи, Родовая вдова, Трейсер, Торбьорн — все они были занесены местным сообществом в категорию раковых героев.

И пока Гэндзи усилиями умелых игроков всё же вытащили из грязи, его старший брат Ханзо так и не смог скинуть с себя кандалы — напротив, они стали лишь тяжелее.

К сожалению, по сей день Юнь Юнь так и не стал мастером игры за Гэндзи, зато накопил колоссальный опыт уничтожения чужих Гэндзи.

В конце концов, такой герой, как Ханзо, крайне редко встречался в соревновательных матчах, и никто даже не думал целенаправленно остерегаться его. Стоило ему пару раз убить противников хедшотами, как вражеские Гэндзи и Трейсеры тут же срывались с мест и неслись прямо на него, приликая намертво.

Поэтому после бесчисленных смертей Юнь Юнь поневоле научился давать отпор этим двум тонким персонажам.

Получалось даже лучше и привычнее, чем при убийстве остальных героев.

В этот день Симада Гэндзи был разговорчивее обычного.

— Ты учишься целыми днями? — поинтересовался он.

Юнь Юнь был удивлен столь неожиданным вопросом, но ответил:

— Нет.

— Уже окончил учебу?

— Ага. Если считать окончание старшей школы, то это чистая правда.

— И сколько тебе лет?

— Угадай.

— Колледж позади, двадцать три?

— Около того.

Гэндзи засыпал его вопросами, на которые Юнь Юнь отвечал небрежно, и даже зрители в чате заметили, что Гэндзи фактически беседует сам с собой.

В чате тут же принялись жалеть братишку, которого старший вовсю водит за нос, а Кан Мин

лишь мельком взглянул на экран, сразу поняв, о чем идет речь.

Ну и скрытный же этот тип.

После шквала вопросов Теневой Клинок умолк, однако голос, отвечавший зрителям в трансляции, не прекращал звучать ни на секунду.

— Младший братик угадал, я ведь примерно это и сказал, — без малейшего укола совести соврал Юнь Юнь. — Прекратите строить теории заговора, ладно? Я не стримлю днем потому, что у меня есть дела, а вовсе не потому, что учусь.

— Ха, что еще за продажа себя среди бела дня, я вообще-то порядочный человек!

Хотя тон был непринужденным, ни Кан Мин, ни зрители так и не получили никакой конкретной информации.

Они не знали, сколько ему лет, чем он занимается днем и даже есть ли у него какие-то грандиозные цели в Overwatch — казалось, будто ночные дежурства на стримах перед парой тысяч зрителей были для него поистине пределом мечты.

Юнь Юню было всего девятнадцать. В десять лет он познакомился с шутерами от первого лица, в пятнадцать вступил в SecretTask (ST), в шестнадцать стал профессиональным игроком, в семнадцать вернулся в школу на учебу, а в восемнадцать, получив аттестат, начал стримить.

И вот теперь он уже ровно два года как числился в отставке.

Его короткая карьера киберспортсмена едва ли превосходила по длительности время, проведенное после ухода со сцены, и этот период продолжал бессмысленно расти.

Когда-то он обожал зачитываться историей своего кумира: в четыртекс лет прославился благодаря таланту в FPS, а достигнув возрастного ценза, стал самым юным про-игроком. Прошло десять лет, а он по-прежнему оставался самым известным топ-игроком в шутеры на планете.

Юнь Юнь повторил начальный путь гения, но финал оказался совсем иным: продолжить карьеру не удалось, работы, кроме стримов, не было, и он словно безработный бродяга искал в виртуальном мире лишь мимолетный вкус победы.

Он и сам презирал себя за отсутствие стремлений.

— В последнее время я буду сильно занят на работе, так что пропаду на несколько дней, — обронил Гэндзи после двух сыгранных соревновательных матчей. — Но я буду смотреть

трансляцию, так что не скучайте по мне слишком сильно.

— Понял-понял, я услышал твой намек, обязательно буду скучать, — небрежно бросил в ответ Юнь Юнь.

— Я вообще-то говорил девчонкам из твоего чата.

— Не оправдывайся, ты говорил это мне.

Тут же чат взорвался возгласами «да-да-да», призывами к братишке не смущаться и бурными проводами самого популярного Симады Гэндзи из эфира, после чего зрители вновь переключились на одиночный поход Теневого Клинка по рейтингу.

А сам Кан Мин вновь приступил к своему бесчеловечному сливу.

— Из-за подготовки к комментированию Кубка мира стримов не будет целую неделю, — гласило сообщение от Coming.

Все скорбные вопли и призывы о помощи в полном объеме осели на официальном канале трансляции Кубка мира.

— Комментатор Кан Мин совсем совесть потерял, я и сборная Китая стоим насмерть.

15. Сборная Китая

До тех пор, пока матчи Кубка мира не добрались до группового этапа с участием Китая, турнир не привлекал особого внимания: во-первых, из-за разницы во времени, а во-вторых, потому что команды из многих стран не могли похвастаться известными звездными игроками.

Что же до Юнь Юня, то он просыпался в шесть утра, усаживался перед компьютером и терпеливо ждал стартового матча китайской сборной.

В последнее время он неизменно выкраивал утреннее время для тренировки стрельбы, после чего принимался за просмотр записей матчей отечественного кубка — начиная с игр относительно известных первоклассных команд и постепенно переходя к клубам с высоким процентом побед, у которых, судя по восторженным отзывам, обнаруживались самые разнообразные тактические системы.

Однако DeGR, Laug и прочие коллективы выглядели совершенно по-разному, словно из разных миров.

DeGR играли строго по учебнику: без излишеств, предпочитая сильнейших героев текущего патча. Гэндзи совершал минус четыре под ультимейтом, Маккри раздавал хедшоты каждым выстрелом, а личный вклад игроков на позициях урона неизменно ярко выделялся, за что их регулярно хвалили комментаторы.

Laug же играли так, будто зашли в быстрый матч: в одном раунде у них стояло два танка, два дамагера и два саппорта, а в следующем сетап внезапно превращался в трех саппортов, одного танка и двух дд. Симметра, Крысавчик, Бастион и даже Торбьорн становились их стандартным набором, и Кан Мин вовсе не хвалил и не превозносил их — он скорее с нетерпением ждал, когда они снова устроят какую-нибудь дичь и с треском провалятся.

Остальные же команды словно продолжали рубиться в обычном ладдере: стандартные сетапы смешивались с безумными заготовками, и из-за постоянных ошибок в координации и бессмысленного растрачивания ультимейтов их просто закатывали в асфальт. Сегодня какая-нибудь темная лошадка подавала надежды на звание новой звезды, а уже завтра её втоптывали в грязь новые выскочки.

<http://bllate.org/book/19540/1916771>