

Глава 264.

Китай против Австралии. (Таинственная карта)

Согласно расписанию чемпионата мира, по утрам проводились соревнования между группами А и В, а во второй половине дня – между группами С и D.

Поскольку разница между Нью-Йорком и Пекином составляла двенадцать часов, это время идеально подходило для китайских зрителей. Они могли смотреть прямую трансляцию с восьми вечера до полуночи.

Ю Бин и Коу Хунъи заблаговременно заняли свою комнату для прямых трансляций.

На третьем этаже стадиона у каждой страны-участницы имелась небольшая студия для прямых трансляций. Через звуконепропускаемые окна студий можно было наблюдать за ходом матчей.

Сейчас было восемь часов утра по нью-йоркскому времени. На стадионе, вмещающем несколько сотен тысяч человек, не было ни одного свободного места. Фанаты Чуда из разных стран пришли с плакатами, чтобы поддержать своих кумиров.

Среди китайских болельщиков было немало тех, кто нарисовал на лице национальный флаг. Они держали в руках светящиеся таблички, создавая яркую и оживленную атмосферу.

Перед началом матча ведущий организовал интерактивный розыгрыш призов для разогрева публики.

В это время за кулисами игроки обеих команд готовились к предстоящей игре.

Звукоизолированные комнаты для игроков были разделены на игровую зону и зону отдыха. В игровой зоне стояло семь компьютеров, один из которых был подключен к каналу связи с судьями. Это было место командира. Остальные шесть компьютеров предназначались для игры в режимах арены, экономической войны и Смертельной Гонки.

Раунды матча были разделены десятиминутными перерывами. Если игроки вдруг захотят сменить клавиатуру и мышь, у них будет достаточно времени для настройки оборудования.

Национальная Лига обеспечила всех игроков сборной одинаковыми механическими клавиатурами и мышками, купленными за спонсорские деньги. В левом верхнем углу клавиатур был напечатан логотип национальной сборной, а на мышках – логотип игры Чудо.

После того как Ли Цаньюй и Лин Сюэфэн подключили клавиатуры и мыши, их пальцы быстро застучали по клавишам, проверяя чувствительность кнопок.

Когда китайские зрители увидели одинаково сосредоточенные лица этих двоих, их кровь вскипела от восторга. Длинные и сильные пальцы парней с головокружительной скоростью порхали по клавишам. Когда их показали крупным планом, китайские фанаты повскакивали со своих мест и зааплодировали.

Закончив проверку оборудования, Ли Цаньюй обвёл взглядом членов команды и протянув руку, решительно сказал:

- Ребята, не нервничайте слишком сильно. В первом матче не будет большого давления. Нам просто нужно сохранять спокойствие и показать свой уровень. Давайте! Вперед, сборная Китая!

Все сложили ладони поверх его и громко прокричали:

- Вперед, сборная Китая!

Повторяя эти слова, все чувствовали всплеск патриотизма. Представлять национальную сборную на мировой арене - незабываемый опыт, который останется с ними на всю жизнь. Такой редкий шанс нужно было использовать по полной. Они не могли посрамить китайскую Лигу Чуда!

После того как игроки национальной сборной расселись в комнате отдыха, капитан сборной занял место командира в игровой зоне. Он выглядел очень уверенно, что немного успокоило китайских зрителей.

Комментатор Ю Бин быстро представила ключевых игроков австралийской сборной. Увидев, что Ли Цаньюй занял место командира, она сменила тему:

- Дорогие зрители, похоже, игра вот-вот начнется. Пока у нас ещё есть время, давайте я расскажу вам правила выбора карт на чемпионате мира!

- Согласно решению Всемирной Лиги, для каждого матча будет случайным образом выбрано семь карт. Капитаны команд имеют право забанить по две из них. Оставшиеся три станут картами для трех раундов матча, - начал объяснять Коу Хуньи. - В регламенте этот момент выделен в отдельный пункт. Если будет выбрано две карты одной страны-участницы, забанить можно будет только одну.

- Верно», - подтвердила его слова Ю Бин. - Проще говоря, если среди выпавших случайно карт две будут представлены китайской сборной, австралийцы смогут забанить только одну. Это сделано для того, чтобы созданные странами карты были задействованы в чемпионате мира!

Объяснение Ю Бин помогло зрителем понять суть правил. Чат прямой трансляции мгновенно заполнился комментариями.

«Говорят, наши карты очень крутые! Лига специально пригласила У Цзэвэня, мастера карт из Воинов Дракона. Так что карты наверняка будут трёхмерными!»

«Я думаю, там будет большой лабиринт!»

«Интересно, какие карты сделала Австралия?»

Увидев, что до начала матча осталось ещё полминуты, Ю Бин продолжила:

- Обратите внимание на стеклянную перегородку между зоной отдыха и игровой зоной. Она звуконепроницаемая. Это сделано для того, чтобы игроки, не принимающие участия в игре, не подсказывали своим товарищам по команде.

- Да, точно. Участники во время игры будут отделены от остальных игроков перегородкой и последние не смогут им подсказывать, - рассмеялся Коу Хунъи.

В этот момент на большом экране появились цифры обратного отсчёта, после которого загорелся сигнал, оповещающий о начале матча. Зал взорвался шквалом аплодисментов.

На групповом этапе чемпионата мира не было преимуществ домашней арены. Команды одновременно подавали списки участников, так что невозможно было на основе этого внести какие-то тактические коррективы. Единственное преимущество: команда, вышедшая первой, могла забанить карты, которые ей не нравились, раньше соперника.

Вскоре на большом экране начался процесс выбора карт. Замелькали сотни пестрых миниатюр, ослепляя зрителей калейдоскопом красок. Капитан австралийской команды нажал на «энтер», и на экране высветились названия двух первых карт - Сиднейский Оперный Театр и Тропа горы Хуаншань!

С трибун донёлся слитный возглас удивления. Судя по значкам флагов в левом нижнем углу карт, можно было понять, что это были карты, представленные странами-участницами. Этих карт не было в библиотеке онлайн игры.

Оставалось выбрать еще три карты. Зрители с нетерпением смотрели на большой экран. Наконец, изображение остановилось - Город Механизмов, Сад Коал, Морозный Храм!

Помимо Морозного Храма, являющегося одной из самых известных карт Чуда, выпал Город Механизмов с эмблемой китайской сборной в левом нижнем углу и Сад Коал с эмблемой австралийской сборной. Эти эмблемы означали, что две последние карты были созданы командами.

Китайские зрители пришли в восторг:

«Неужели выпадение сразу двух карт, представленных командами - совпадение? Может, проблема в системе вероятности?»

«Судя по всему, вероятность выпадения карт, представленных сборными, участвующими в текущем матче, превышает 50%!»

«Тропа горы Хуаншань и Город Механизмов - эти карты ведь тоже придуманы китайской командой?!»

«Коала - символ Австралии. Неудивительно, что они сделали Сад Коал. Может, нам нужно было создать Парк Панд, чтобы их победить?»

Обсуждение в чате прямой трансляции было очень оживленным.

Тем временем в зоне отдыха китайской национальной сборной...

Су Гуанмо с улыбкой похлопал Тань Шитяня по плечу:

- Из семи выбранных системой карт четыре созданы командами. Похоже, ты был прав, и Лига действительно подкорректировала вероятность их выпадения.

- Тропа горы Хуаншань и Город Механизмов - обе карты невероятно сложные, - взволнованно сказал Чэн Вэй. - Они смогут забанить только одну. Бедный капитан австралийской сборной сейчас, наверное, ломает голову, не зная, какую выбрать! Ха-ха-ха!

Камера переключилась на места командиров обеих сторон. Уильям, капитан Австралии, нахмурившись, смотрел на семь карт.

Он мог забанить две карты из семи, но согласно новому правилу Лиги, можно было запретить только одну из двух карт, созданных китайской сборной. Какую выбрать?

Судя по названию и миниатюре, сутью Тропы Горы Хуаншань был бой на мосту над пропастью. Это было слишком сложно. Эту карту определённо нужно было забанить.

Уильям навел курсор на карту «Тропа горы Хуаншань», и нажал на появившийся рядом с миниатюрой красный знак «X».

Оставшиеся три карты система выбрала из библиотеки карт Чуда. Это были Бескрайнее Море, Темные Рифы и Морозный Храм. Ненадолго задумавшись, Уильям забанил Бескрайнее Море, поскольку это была карта мгновенной смерти. Это была морская карта, где роль океана выполняла раскаленная лава. Падение в «воду» означало мгновенную смерть. На этой карте было довольно сложно играть.

После того как Уильям закончил запрещать карты, настала очередь Ли Цаньюя сделать выбор.

Молодой человек посмотрел на оставшиеся карты и без колебаний кликнул мышью по двум из библиотеки Чуда - «Темные Рифы» и «Морозный Храм». А вот созданные австралийской сборной карты - «Сиднейский Оперный Театр» и «Сад Коал» - он оставил!

Китайские зрители были шокированы:

«Боже мой! Кошачий Бог оставил обе карты Австралии!»

«Не слишком ли он самоуверен?»

«Оставил все карты противника? Он что, с ума сошел?»

«Наш Кошачий Бог просто невероятно крут!»

На лице Ли Цаньюя ни дрогнул ни один мускул. Он оставил все карты противника, потому что был уверен в игроках китайской команды. Кроме того, карты, созданные австралийской сборной, вряд ли будут сложнее Темных Рифов и Бескрайнего Моря. Верно?

<http://bllate.org/book/12431/1107027>