

Глава 269.

Китай против Австралии. (Город Механизмов)

Китайская команда победила в битве на арене и битве за ресурсы. Когда счёт на большом экране изменился на 10:0, китайские зрители пришли в восторг. Чат прямой трансляции снова взорвался подбадривающими комментариями:

«Ребята, поднажмите! Нужна ещё одна победа!»

«Победа в трёх играх будет идеальным стартом!»

«Приложите все силы в третьей игре и разгромите их в Городе Механизмов!»

Игроки китайской сборной конечно же понимали, что победа в трёх играх значительно поднимет боевой дух команды.

Из карт, доступных для выбора в этом матче, осталась только одна – Город Механизмов. Идея создания этой карты принадлежала Ли Цаньюю, а сама карта была разработана дизайнерами китайской Лиги Чуда. В процессе разработки участвовали приглашённые из-за рубежа помощники. Из пяти представленных китайской командой карт только эта была трёхмерной.

Для участия в режиме Смертельной Гонки Ли Цаньюй выбрал игроков, лучше всех ориентировавшихся в пространстве и обладающих самой быстрой реакцией. Су Гуанмо, Юй Пиншэн, Се Шужун, Бай Сюань и Янь Жуйвэнь. Три бойца ближнего боя, целитель и один дальнобойный боец. Это обеспечит баланс атакующих навыков, взрывной силы и живучести.

Командование в этой игре Ли Цаньюй доверил Су Гуанмо. Однако, поскольку эта карта была его идеей, он лучше всех разобрался в Городе Механизмов. Воспользовавшись перерывом, Ли Цаньюй ещё раз проинструктировал игроков:

- Город Механизмов имеет двухъярусную структуру. Вы все появитесь в разных, совершенно случайных местах. Постарайтесь запомнить местоположение точек воскрешения, чтобы как можно быстрее потом собраться.

Все кивнули, показывая, что поняли.

- Не волнуйся, капитан, - улыбнулся Су Гуанмо. – Это наша карта. Мы точно не проиграем эту игру!

Он произнес эти слова непринужденным тоном. Его спокойный и невозмутимый взгляд демонстрировал исключительную самоуверенность. Не зря он считался одним из лучших

игроков в стране. Он совершенно не нервничал даже на чемпионате мира.

Ли Цаньюй похлопал его по плечу:

- Тогда добудь нам ещё пять очков! Вперёд!

Перед началом матча, как обычно, показали карту. На большом экране появилась реалистичная 3D-проекция. Все зрители и участники смогли увидеть карту с высоты птичьего полёта.

Увидев сложное двухъярусное пространство, китайские зрители разразились удивлёнными комментариями:

«Они что, решили поиграть в расхитителей гробниц? Там повсюду ловушки!»

«Трёхмерная карта, двухуровневое пространство, повсюду ловушки! От одного только взгляда голова идёт кругом!»

«Дайте поставим свечку австралийским игрокам!»

Увидев появившуюся на большом экране карту, капитан австралийской сборной, не сдержавшись, выругался. Остальные члены команды тоже не выглядели счастливыми.

Двухъярусное подземелье, полное ловушек? Почему китайская команда такая коварная?

- Надо было забанить Город Механизмов, - запоздало пожалел Уильям.

Вице-капитан Райли сочувственно похлопал Уильяма по плечу:

- Поздно сожалеть. Эта карта выглядит очень сложной. Двухуровневая структура, с большим количеством ловушек и скрытых механизмов...

- Ничего страшного. Просто давайте сделаем всё от нас зависящее... - глубоко вздохнув, сказал Уильям.

Десятиминутный перерыв закончился, и началась третья игра в режиме "Смертельной гонки".

Участвующие в чемпионате мира игроки все эти дни усиленно тренировались в этом режиме в деревне Чуда. Они досконально изучили новый режим. Но для зрителей этот режим всё ещё оставался загадкой.

Зрители со всего мира с предвкушением уставились в экраны телевизоров. Они хотели увидеть, что же представляет собой эта самая "Смертельная Гонка".

Китайская команда первой представила состав участников. Это были МОМО, ЮЮ, СИСИ, Белый-Лис и Янь.

Китайские зрители без стеснения начали подшучивать над никами игроков в чате прямой трансляции:

«Что за странные ники - Момо, Юю, Сесе? Что за чушь?!»

«Парни, вы приехали на чемпионат мира строить из себя милашек?»

«Они ведь раньше играли в одной команде! Поэтому и ники у них одинаковые!»

«А'Шу такой хитрый! Сиси... это чтобы облегчить работу иностранным комментаторам?»

«Мне стыдно за уровень английского китайской сборной!»

Только у Бай Сюаня был нормальный ник - Белый Лис. Что касало Янь Жуивэня, похоже, он взял пример с девушек из Красных Лис, зарегистрировавшись под своей фамилией.

Пятеро игроков вошли в игровую зону и сели за компьютеры. Игроки австралийской сборной тоже закончили приготовления.

Пятью австралийскими игроками, отправленными на третью игру, командовал мечник по имени Джеймс. Этот игрок входил в пятёрку лучших в мировом рейтинге мечников.

Остальные четверо относились к атакующим классам - белый маг, берсерк и два демона-призывателя

В австралийской команде не было ни вампиров-призывателей, ни эльфов, ни ангелов. Только два демона-призывателя. Эти двое были игроками одной команды. Капитан Уильям отправил этих двоих играть в режиме Смертельной Гонки только потому, что больше отправить было некого. Все топовые игроки были задействованы в режиме арены и битве за ресурсы. В режиме Смертельной Гонки участвовал только один топовый игрок - мечник Джеймс. Поэтому он и командовал.

Когда десятисекундный обратный отсчёт закончился, игроки обеих команд одновременно появились на карте.

На большом экране транслировался панорамный вид сверху, позволяющий зрителям видеть всех участников. На малых боковых экранах отображались картинки от лица каждого игрока. Зрители могли свободно выбирать, от лица какого из игроков смотреть бой.

Глядя сверху можно было заметить, что верхний и нижний ярусы "Города Механизмов" отличаются по своей структуре.

Верхний ярус состоял из двух рядов небольших комнат. По левой стороне коридора располагались первая, третья и пятая комнаты, справа – вторая, четвёртая и шестая. Каждая комната имела одну входную дверь и два боковых прохода. Входная дверь вела в широкий коридор, боковые соединяли соседние комнаты между собой.

В любой из комнат можно было попасть в ловушку. Все игроки могли видеть символы наличия механизмов, но никто не знал, какой эффект вызовет активация.

Посередине коридора находилась широкая лестница, соединяющая верхний и нижний ярусы.

Нижний ярус отличался от верхнего – здесь не было маленьких комнат. На нижнем ярусе имелось четыре закрытых прохода – восточный, западный, южный и северный. Пройдя через любой из проходов, игроки оказывались в большом зале с полом, покрытым плитами. Между беспорядочно расположенными плитами зияли большие чёрные провалы. Что примечательно, плиты постоянно двигались!

Китайским зрителям эта комната напомнила сильно раздражающий лабиринт из мобильной игры.

Человек, придумавший эту карту, наверняка переиграл в эту игру!

Сразу становилось понятно, что на нижнем ярусе сражаться будет сложнее. Если игрок окажется далеко от товарищей по команде, чтобы добраться до них ему придётся прыгать по постояннодвигающимся плитам. Никто не знал, что произойдёт, если игрок оступится и угодит в пустоту.

Уильям, снова посмотрев на карту, в который раз пожалел, что её не забанил.

«Почему я её не заблокировал? Почему?!»

Игра в режиме Смертельной Гонки официально началась.

Австралийской команде повезло – четверо из пяти игроков возродились на верхнем ярусе.

Два призвателя-демона возродились в комнатах 3 и 4. Чтобы увидеть друг друга, им нужно

было всего лишь пройти через боковую дверь. Мечник Джеймс возродился во второй комнате, а белый маг - в пятой. Берсерк возродился на нижнем ярусе в коридоре.

Игроки китайской команды появились на относительно большом расстоянии друг от друга. Бай Сюань возродился в первой комнате на верхнем ярусе, а Се Шужун - в самой дальней, шестой. Остальные возродились в закрытых коридорах нижнего яруса и не могли легко встретиться.

Наблюдавшие за игрой зрители сразу отметили, что на верхнем ярусе четверым австралийцам противостояли два китайских игрока. А на нижнем ярусе три китайца противостояли одному австралийскому игроку.

Однако сами игроки не знали, где находятся их противники - они видели только координаты своих товарищей по команде.

- Собираемся на нижнем ярусе! - посмотрев на мини-карту в углу, командовал Су Гуанмо.

Это был самый эффективный способ сбора команды - собраться там, где больше игроков.

Поскольку трое игроков китайской сборной возродились на нижнем ярусе, Су Гуанмо велел Шу и Баю спуститься вниз. Это было самым разумным решением.

Однако выйдя из комнаты, Бай Сюань неожиданно столкнулся с двумя черными магами и мечником из австралийской команды!

Командир австралийской команды Джеймс тоже отдал приказ о сборе:

«Встречаемся на лестнице!»

Четверо их игроков возродились на верхнем ярусе, только в разных комнатах. Поскольку никто не знал, каковы эффекты механизмов, выбор лестницы в качестве точки сбора был самым разумным решением.

Выйдя из комнат, два черных мага и Джеймс увидели в одиночестве идущего по коридору вражеского игрока.

Бай Сюань потерял дар речи.

Едва успев выйти, он столкнулся с тремя противниками. Для целителя это было серьезным испытанием.

Ангел с ником Белый Лис был абсолютно незнакомым игроком, никогда не появлявшимся в

мировом рейтинге целителей. Кроме того, он был один против троих противников. Это была овца, угодившая прямо в пасть тигра!

Обрадовавшись, Джеймс сразу же скомандовал:

«Убейте его!»

Два его товарища по команде отреагировали мгновенно. Черный маг сразу же скастовал Страх Смерти, чтобы обездвигить Бай Сюаня. Но скорость реакции целителя превзошла все их ожидания. За доли секунд активировав Очищение, он отступил обратно в комнату!

Ему было не до шуток. Если эти трое его обездвигают, ему придёт конец. А он хотел продержаться подольше.

В групповом чате появилось уведомление о том, что Бай Сюаня атакуют. Посмотрев на координаты, Су Гуанмо догадался, что Бай Сюань столкнулся с игроками австралийской команды.

- А'Шу, спаси его! - скомандовал он.

«Об этом меня не нужно просить!», - подумал Се Шужун. «Мою женушку бьют, естественно я должен её спасти!»

Но выйдя из комнаты, Се Шужун внезапно столкнулся с белым магом из австралийской команды. Противник на мгновение растерялся. Что до Се Шужуна, он отреагировал мгновенно. Активировав Духовный Замок, он парализовал белого мага, после чего молнией устремился к первой комнате.

Вбежав внутрь, он увидел Бай Сюаня, которого зажали в углу трое австралийцев.

Чтобы избежать контроля, Бай Сюань только что активировал "Очищение" и наложил на себя пять стakov Слова Исцеления.

К сожалению, Очищение имело приличное время восстановления. А среди противников было два чёрных мага и мечник, так что контролирующих навыков у них в арсенале было довольно много.

Войдя в комнату, Джеймс решительно атаковал Бай Сюаня. Он скастовал Духовный Замок, чтобы обездвигить целителя. Однако этот ангел-целитель Бай Сюань обладал отличной реакцией и хорошо знал стиль боя мечника. Ловко сместившись в сторону, он уклонился от контролирующего навыка!

Джеймс был удивлен реакцией противника, но у него не было времени на раздумья.

- Обездвижьте его! – скомандовал он.

Один из черных магов активировал групповой контролирующей навык, Темный Страх!

У Бай Сюаня не было шансов уклониться от АОЕ-навыка.

Трое противников обрушили на него шквал особых атак. От световых эффектов различных навыков рябило в глазах. Совместными усилиями они быстро снизили здоровье целителя больше чем на пятьдесят процентов. Если бы Бай Сюань не наложил на себя пять стakov Слова Исцеления, возможно, он был бы уже мёртв!

На мини-карте виднелась стремительно приближающаяся синяя точка – очевидно, это Се Шужун спешил на помощь.

Ворвавшись в комнату, он увидел, что трое австралийских игроков зажали Бай Сюаня в угол. Ринувшись вперёд, он без колебаний активировал свой самый мощный навык - Водоворот Света и Тени!

Эта особая атака мечника, сопровождающаяся яркими световыми эффектами, прервала каст двух черных магов. Выставив перед собой огромный меч, Се Шужун заслонил собой Бай Сюаня.

Он успешно отразил самый сильный удар Джеймса - Разрубающий Кости Меч!

Бай Сюань невольно улыбнулся. А'Шу был надёжным партнёром, примчавшимся ему на помощь в критический момент. Он не дрогнул, столкнувшись сразу с тремя противниками. Решительно вступив в бой, он наносил точные удары мечом. Более того, он смог заблокировать атаку Джеймса своим телом! Это вселило в Бай Сюаня чувство безопасности и уверенности.

Он был уверен, что, находясь рядом с этим парнем, не умрёт!

А А'Шу, в свою очередь, будет в безопасности рядом с ним.

Двое против троих? Дуэту Шу и Бая не нужно никого бояться!