

Я делал самый минимум, который нужно было делать, чтобы мое тело чувствовало себя счастливо, пока я был в Хэдшоте, что по сути означало, что я брал несколько минут перерыва, чтобы впихнуть в себя новую еду и вытолкнуть еду переваренную. Покончив с этим, я устраивался поудобнее на матрасе в своей скудно обставленной игровой комнате, в которой я установил свое снаряжение, и надевал шлем.

Обычно в центре поля моего зрения появлялось меню, в котором перечислялись все различные игры, в которые я недавно играл, но все остальное отошло на второй план, как только вышла бета-версия Хэдшот. Я выбрал его и попытался расслабиться, хотя уже чувствовал, как адреналин начинает бурлить в моих венах.

Когда я закрыл глаза, у меня перед глазами пошел небольшой обратный отсчет от десяти до одного. Я сосредоточился на том, чтобы убедиться, что мое тело удобно устроилось. Не было ничего хуже, чем быть вытащенным из игры, потому что шлем “заметил”, что вы странно лежите на своей руке и таким образом пережали кровоток или что-то еще в этом роде.

Я был готов провести в Хэдшоте долгое время. Одной из особенностей игры было отсутствие замедления времени. Они вообще-то могли ускорять время в этих играх, если бы хотели, но Хэдшот этого не делал. Время тут было таким же ценным товаром, как и ваши очки жизни, и вы должны были тратить его так же осторожно.

В нижней части моего “обзора”, хотя мои глаза и были закрыты, появились цифровые часы, которые точно показывали время. Сейчас был воскресный вечер. На самом деле, если быть технически верным, уже было утро понедельника. Три минуты первого ночи в понедельник утром, если быть точным, что означало, что новая версия игры уже была запущена.

Это может даже означать, что я уже опоздал...

Каждую неделю Хэдшот стартовал с нуля. Когда вы выбывали из игры, вас выкидывали на всю оставшуюся неделю. Я мог позволить себе играть только на стороне Зомби, которая была бесплатной, но в то же время гораздо более трудной и опасной. У Зомби было меньше опций, меньше “жизней” и гораздо меньше шансов на выживание. Удачный выстрел или хорошо кинутый коктейль Молотова может стать концом для вас во мгновение ока.

И если что-то подобное случится, ты исчезнешь из игры. И оставшаяся часть недели будет закончена, по крайней мере для тебя. Тебя вышвырнут из игры еще до того, как мухи успеют приземлиться на лужу крови, которую ты оставил позади, и только темные мечты о мести будут утешать тебя до следующей недели, когда все начнется снова.

Очевидно, Зомби было быть тяжело. Я всего лишь раз пережил вторник, но потом группа вооруженных огнестрелом Выживших оказала мне честь, изрешетив меня пулями в среду днем. В то время я очень гордился тем, что добрался так далеко, но теперь я хотел большего.

Меня манила суббота. Конец игры, когда Зомби смогут быть на пике своей силы. Я жаждал идти с ними по одной улице, разбивая и разрывая оставшихся в живых людишек направо и налево.

Игра разрабатывалась студией “Deer Dive Studios”, и теперь, когда настала неделя запуска игры, они везде кричали о том, что Хэдшот получил множество новых функций. Было сказано многое об обещанных улучшениях теперь, когда игра стала доступна для широкой публики, и я не мог дождаться, чтобы увидеть, как они собираются сделать эту и так большую часть моей жизни, еще лучше.

Не то, чтобы игра была совсем без недостатков. В Бета-версии не было никаких навыков или способностей, по крайней мере, на стороне Зомби. Не было никакого реального развития вашего “чара” вообще. Теперь когда это было исправлено, и я был в нетерпении, чтобы начать играть.

Наблюдая, как мир Хэдшота вспыхивает вокруг меня, медленно заменяя комнату, в которой

я лежал на окраине Лос-Анджелеса, постапокалиптической версией ее же, я сказал себе, что теперь точно готов. На этот раз я не собиралась быть подстреленным снайпером. Я не собираюсь попадать в простую ловушку или засаду.

Я собирался добраться до самого конца недели, даже если это и убьет меня. И, учитывая, что я был Зомби, я думаю, что уже однажды умер, так или иначе...

<http://tl.rulate.ru/book/29104/615055>