

Хэдшот и я теперь были полностью синхронизированы. Мне потребовалось несколько секунд, чтобы понять, насколько все вокруг было реально.

В комнате все было точно так же, за исключением того, что электричество было отключено. Единственное освещение обеспечивал поток лунного света из окна. Этого было достаточно, чтобы увидеть, что Хэдшот даже вырисовывал для меня пустые тарелки стоящие на моем ночном столике, из которых я ел мой рамен всего лишь пару минут назад.

Это была одна из тех вещей, к которым я никогда не привыкну. Они просматривали ваш мозг и использовали его, чтобы заполнить детали мира, это так называемое программное обеспечение на стороне клиента делало свою работу, чтобы массивные фермы серверов по всему миру, крутящие Хэдшот, могли справиться со всем остальным. Если кому-то из игроков нужно было узнать, сколько трубочек холодной лапши было на дне одной из тарелок, игра выскребала данные из моего сознания и скармливала их им.

Я протянул руку и коснулся своей макушки. Вместо того, чтобы почувствовать шлем "АР" (Абсолютной Реальности) на моем черепе, я коснулся моей новой плоти, моей новой игровой кожи. У меня все еще были волосы, но под ними я чувствовал, что кожа натянута на них так туго, как барабан. Когда моя рука снова скользнула вниз, я увидел, что она была пепельно-серой, покрытой язвами и повреждениями, которые Апокалипсис показывал мне как маленькие значки.

Это было что-то новенькое. В Бета-версии я был очень похож на себя. Я был серым, но моя кожа была без каких либо изъянов.

Теперь же, похоже, что Зомби не мог даже добраться до начала игры, не побывав в нескольких битвах или, по крайней мере, имея несколько царапин в вымышленной предыстории.

Теперь, когда я был в Хэдшоте, я встал с кровати так быстро, как только мог и оглядел комнату. Я двигался дерганно, почти механически, к чему всегда приходилось привыкать. Хотя Зомби все же могли двигаться не только рывками, но все же с трудом...

Я изо всех сил старался не задерживаться для осмотра своей собственной комнаты. Я смогу сделать это позже, как только игра выкинет меня, если я умру. На данный момент все, что я мог сделать, это попытаться игнорировать сложные детали, которые ИИ (искусственный интеллект) вытащил прямо из моего сознания. Кроме того, в правилах и условиях было сказано, что движок игры Хэдшот был достаточно избирательным. Хотя это в основном касалось фракции Выживших, все же не было никакого смысла накапливать продовольствие и оружие в реальном мире в надежде “принести” их с собой в игру. Игра была “умной”, и она не позволяла этому случиться.

Во всяком случае, я от этого точно не выиграю. Я не мог даже позволить себе пистолет в реальной жизни, а в Хэдшот, Зомби не могут использовать оружие...

Я осознал, что, как бы трудно было не заметить, детализацию того как игра так воссоздала мою комнату, все же было почти невозможно выбросить Выживших из головы. Они были настоящей угрозой, и я ненавидел их с неугасающей страстью, которая на самом деле пугала меня не раз.

Для начала, все они были богаты. Ну это само собой разумеется, ведь они должны были себе позволить двадцатитысячный ежегодный гонорар, который они платили за привилегию быть на другой стороне игры. Быть Зомби было бесплатно, но это означало, что настоящие льготы и преимущества доставались людям, которые платили реальные деньги.

А, с моей нынешней работой и стоимостью аренды жилья в Лос-Анджелесе, это никогда не буду я. Ни за что на свете.

Конечно, в Лос-Анджелесе все было не так уж плохо. Во-первых, это был гарантированный очаг действия в мире игры. Он был слишком густо населен, чтобы Зомби и Выжившие не наткнулись друг на друга практически сразу. В игре, где вы начинаете в своем собственном доме, все дело в местоположении!

Иногда я завидовал игрокам в Канзасе, Айове, Айдахо, Юте или еще где-нибудь. У них был шанс добраться до вторника, даже не услышав выстрела.

Но это было не то место, где можно было заработать очки опыта. Возможно, я оказался просто никчемным Зомби, но цифры в левом нижнем углу моего поля зрения, говорили мне, что я начинал игру с 10 "хит-пойнтов" и скоростью "3". Однако я точно помнил что в Бета-версии они установили так, что чем ближе я был к Выжившим, тем быстрее мой опыт начинал накапливался.

Надеюсь, это не изменилось. Я уже слышал о людях, переезжающих ближе к Нью-Йорку, Лос-Анджелесу или Чикаго, просто чтобы получить фору в игре, и хотя это звучало безумно, но я верил в это. Некоторые люди по-настоящему жили только ради этой игры.

В игре было так мало Выживших и так много Зомби, что игра щедро вознаграждала вас только лишь за успешную атаку против одного из них. Я был уверен, что если укушу одного из этих богатых, платящих за игру ублюдков, то точно получу очки опыта.

А если я убью одного? Ну, я мог только представить, что это сделает с моим рангом.

"Не забегай вперед", - пытался я сказать себе.

Ведь на данный момент, любой Выживший мог просто на просто взглянуть на меня и тем самым

закончить мое время в игре, и это точно не изменится в ближайшее время. Во встрече один на один, если бы у меня прорезалась мания величия или я подумал на мгновение, что моя миссия в игре сегодня состояла в том, чтобы делать еще что-либо другое, кроме как избегать контакта и любых конфронтаций с Выжившими и попытаться пройти через эту сессию живым, я бы уже был убит.

Электричество было отключено. Вокруг было темно, но все же это был мой дом. Возможно, это было не достаточно для каких-либо резких телодвижений, но, по крайней мере, я знал этот район.

Часы в поле моего зрения показывали "12:06". Как я уже сказал, время здесь было таким же, как и в реале. Игра была в самом разгаре, и было только за полночь, и все вокруг освещалась лишь только лунным светом.

В конце концов, какая более-менее достойная история про зомби-апокалипсис не включает в себя полный и бесповоротный отказ от электричества? Уж точно не так в которую я был бы готов поверить, по крайней мере...

Я прошел через свой дом, только немного раздраженный тем, что было слишком темно, чтобы я смог увидеть свое отражение в любой из поверхностей, мимо которых я проходил. Я видел тонну Зомби в Бета-версии, но теперь они подняли все графические настройки к выходу игры, и мне было более чем любопытно посмотреть, как же я выгляжу.

Ну что ж, на это еще будет время. Возможно, это и не имело значения. Парни есть парни, а девушки есть девушки, но кроме этого между нами, вероятно, не было множества других отличительных черт.

И почему бы им быть? Мы ведь были безликой Ордой. Мы были стеной из зубов и когтей, которая была предназначена исключительно для того, чтобы подмять Выживших под нас и измельчить их, вплоть до мяса и костного мозга.

И я уж точно не должен был забывать, что мы были полностью расходным материалом. В конце концов, никто из нас не заплатил ни копейки, чтобы попасть в Хэдшот. Выжившие тут были теми, где были все деньги. Игра была сделана для них, и когда я, наконец, добрался до входной двери и положил руку на дверную ручку, я ухмыльнулся с мрачной решимостью, поскольку первый выстрел уже раздался в ночи.

Дерьмо. Гребанный Лос-Анджелес.

Я приоткрыл входную дверь и выглянул наружу, радуясь, что на улице так темно. Луна немного освещала улицу, но я не мог разглядеть сквозь тень на другой стороне. Даже конец улицы был погружен во тьму, и я чертовски надеялся, что это означало, что кто бы там ни был, он тоже не мог меня увидеть.

Мои глаза, возможно, были бесполезны ночью, но мои уши, это другое дело. Справа и слева в ряду домов по улице, где я жил в течение последних пяти лет, я мог услышать, как другие игроки делают то же самое, что и я, глядя в темноту, делая эту старую как жизнь оценку которая была так близка сердцу охотников, геймеров и игроков. Каков был риск, и какова была награда?

Я могу остаться здесь, на месте, если захочу. Я мог бы вернуться в дом и спрятаться под кроватью, на всю игру. Это была одна из тактик, это уж точно. Но у виртуальной входной двери моего виртуального дома не было замка, по крайней мере, такого, которым я мог бы управлять в моем нынешнем состоянии. У меня не было никакого способа обезопасить себя, и медленная струйка очков опыта, которые я даже сейчас получал, просто будучи активным в игровом мире, ничего не сделала бы для меня, когда Выживший зашел в дверь и выследил тут меня.

Потому что я был добычей. Если я буду ждать здесь, я буду легкой добычей, жертвой, просто ожидающей конца. Единственная безопасность, которую я мог надеяться найти, лежала в спасительной тени. Это, и моя собственная способность оставаться на шаг впереди того, кто идет по моему следу. Засада, хитрость и даже удача были единственными инструментами, которые я имел в своем распоряжении.

Или нет? Раньше у меня не было способностей, так как их не было в бета-версии игры. Но были ли они реализованы сейчас?

Как только я подумал о них, появилось небольшое меню.

“Поздравляем!. Мы благодарим вас за то, что вы играете в релизную версию Хэдшот. Как бесплатному, и не платящему члену сообщества Хэдшот, мы рекомендуем вам играть в нашу игру на еженедельной основе.

Вы - зомби.

Вы находитесь на уровне “-1-”.

Ваша стартовая зона - Лос-Анджелес, Калифорния, Соединенные Штаты Америки.

В настоящее время у вас есть “-2-” очка опыта. Когда вы достигнете “-100-” очков опыта, вы перейдете на уровень “2”.

Ваши текущие способности: -Прятаться в тени- и -Зрение в полутьме-.

Хотите активировать эти способности прямо сейчас?”

- Черт возьми, да, - сказал я, хотя и не удивился, когда все, что вырвалось из моего горла, был лишь рык. Так же, как и в Бета-версии, похоже, что зомби не могли общаться словами, и могли лишь издавать серию неразборчивых рыков и стонов. Зомби и Выжившие не могли говорить

между собой, чтобы избежать проблем с запугиванием других игроков и сделать так, чтобы планы фракций не могли быть подслушаны.

Ну что ж. По крайней мере, я не постоянно бормотал: “Мозги!”

В тот же миг, я увидел всю дорогу вниз по улице. Лунного света и мерцающих звезд было теперь более чем достаточно, чтобы активировать мою новую пассивную способность. Со странным сдвигом пространства, даже когда я внезапно смог видеть более ясно в темноте, я почувствовал, что еще больше вжимаюсь в тени вокруг меня.

Охренеть. “Прятаться в тени” было действительно очень удобно, да и “Зрение в полутьме” тоже. Я знал, что у меня нет шансов в бою, если Выживший увидит меня первым. Они могли снять меня в одно мгновение, и с такими низкими очками жизней, понадобится лишь обычная ножка стола в голову, чтобы прикончить меня.

Нет, по крайней мере, теперь я смогу увидеть их приближение. Может быть, у меня даже будет шанс устроить засаду на одного из них, если мне повезет и они станут небрежными.

Мне никогда не нравилось оставаться на одном месте в таких играх. Было просто слишком чертовски легко быть убитым таким образом. Я знал от хвастунов на форумах, тех богатых детишек, чьи мама или папа купили им статус Выживших, что один из лучших способов для них получить ранний, быстрый и легкий опыт состоял в том, чтобы просто идти от дома к дому и убивать Зомби-новичков, поскольку те все еще стояли и читали подсказки игры.

Игра была беспощадна в Бета-версии, но теперь, когда она была официально запущена, Выжившие, вероятно, будут еще более жестокими.

Я знал, что должен двигаться, но как только я сделал первые несколько шагов от своего дома и направился через мой темный двор, я вспомнил, каким медленным я был, теперь.

Это было жалко. Моя скорость стала немного лучше, как только я начал идти перекачивающейся походкой, по крайней мере, теперь это не было совсем уж хромым спотыканием или волочением ног, которое вы обычно видите в фильмах ужасов, но и это было не намного быстрее.

Я как можно быстрее добрался до потрескавшегося тротуара на другой стороне улицы и свернул направо, направляясь на север к центру Лос-Анджелеса. Это было первое тактическое решение, которое я должен был принять, и я не сомневался в себе. Путь к Выжившим или прочь от них всегда будет рискованным. Лос-Анджелес станет очагом конфликта, но я надеялся, что награда стоила этого риска. Если бы я мог приблизиться к линии фронта и не быть убитым, я бы, конечно, смог поднять свой уровень быстрее.

И кто знает? Может быть, мне повезет, и я обнаружу, что один из них поймал “лаги” или что-то в этом роде. Был даже шанс застать одного из них врасплох, так как Выжившие часто были дерзкими, высокомерными хвастунами, которые любили играть со своими жертвами, особенно на этой ранней стадии игры.

На секунду я представил себе, как эти новые, зазубренные зубы впиваются в обнаженное горло Выжившего, разрывая его до самых позвоночника. В Бета-версии не было вкуса, когда вы это делали, но ходили слухи, что теперь то он уж точно должен был быть. Я не знал, каково это будет, но опираясь на предыдущий опыт игры, это должно быть потрясюще устроено. В конце концов, в игре Хэдшот, я был Зомби. Если они не смогут заставить тебя есть сырое мясо и свежее серое вещество, то какой в этом смысл? ИИ сделает все, что в его силах, чтобы постоянное капание дофамина, без сомнения, струящееся по моим венам, превратилось в похотливый всплеск, если я когда-нибудь смогу погрузить зубы в добычу.

У меня потекли слюнки. От одной мысли о возможности откусить кусочек от одного из Выживших, у меня потекли слюнки, и я вытер подбородок тыльной стороной ладони и сделал все возможное, чтобы ускорить темп.

Однако, это не сработало. Скорость “З” была довольно ужасна, если честно. Это было быстрее, чем обычный человек мог идти, но не намного. Я, конечно, никого не поймаю, по крайней мере, если мне придется их преследовать. Я был рад видеть, что “Deer Dive studios” сочла нужным удалить индикатор выносливости. В Бета-версии, Зомби уставали, но теперь не похоже, что это будет проблемой.

Я покачал головой, пытаясь заставить себя сосредоточиться на предстоящей задаче. Если я забегу вперед, то кое-что упущу. Мне нужно было держать свои чувства настолько острыми, насколько это возможно, и в то же время пытаться оставаться в тени.

Это оказалось не слишком сложно, учитывая комбинацию того что в районе не действовало электричество и моей способности “прятаться в тени”. Как только они почувствовали, что я пробираюсь в город, несколько других Зомби-игроков тоже начали покидать свои дома, и когда я огляделся, я с легкостью смог выделить намеки на движение вокруг, когда они также направились на улицу.

Я не удивился, увидев, что большинство игроков остановились на улице, глядя то в одну сторону, то в другую. Я решил углубиться в Лос-Анджелес, но они знали, насколько это опасно. Города всегда были такими. Выжившие могли укреплять здания, “снайперить” с крыш, и было возможно, даже использовать канализацию, чтобы избежать нас или атаковать наши фланги.

Это место было в их полной власти...

Но если бы вы направились на юг, подальше от Лос-Анджелеса, вы были бы в меньшинстве. В соседних пригородах Выживших было не меньше, и если вы не придерживались варианта “безопасности в толпе”, то вы вполне возможно лишь суете свою шею в петлю и там.

Я был первым, кто вышел на улицу, и поэтому я рискнул и отошел от тени, направляясь к Лос-Анджелесу со всей уверенностью, на которую был способен. Остальные уже шли за мной прежде, и когда я почувствовал, что их число на мгновение увеличилось позади меня, неважно, насколько мгновений, но я теперь был во главе Орды.

<http://tl.rulate.ru/book/29104/615056>