

Не то чтобы я просто стоял на улице и злился, но все же пришел в ярость. Мои руки были сжаты в кулаки, и в течение нескольких секунд все, что я мог видеть перед собой это красная пелена. Разве это было справедливо? И где мне теперь было прятаться? Это было чистая, неподдельная хрень, и просто еще один способ, когда Выжившие будут иметь преимущество в игре.

Я попытался успокоиться. Отчасти я просто запаниковал, потому что провел всю ночь в Хэдшот, что означало, что я опоздаю на работу, если не выйду сейчас. Полагаю, я не мог винить игру за то, что она обслуживала единственных игроков, которые платили деньги за привилегию играть.

Кроме того, у меня не было доказательств того, что правила выхода из системы не были одинаковыми для них. Даже если это было не так, я ничего не мог бы сделать, чтобы изменить их. Быстро оглядевшись вокруг, я решил, что одно разрушенное здание ничем не хуже другого, когда речь заходит о том, чтобы найти укрытие. Даже если Выжившим действительно нужно было найти безопасное место, прежде чем они выйдут из системы, я не думал, что это будет такой же трудной задачей для них, как для меня.

Я был в плохой части города, и с этой новой работой по отрисовке Зомби-Апокалипсиса, граффити и мусор, сдуваемый на ветру, были наименьшей моей заботой. Электричества по-прежнему не было, но небо с каждой минутой становилось все ярче. Вместе с восходящим солнцем и моим "Зрением в полутьме", я мог видеть прекрасно.

Поскольку социально-экономические аспекты базиса игроков уже были у меня на уме, я не мог не понять, что никто с подходящей суммой денег, чтобы купить место во фракции Выживших, не жил рядом с этими ветхими зданиями. Это были трущобы, в основном состоящие из длинных, низких зданий, которые, вероятно, были жилищем субсидируемым правительством.

Мне было жаль игроков, которые жили в них, особенно с тех пор, как я мысленно окунул в кучу дерьма единственные дома, которые они могли себе позволить. Я должен был помнить, что только потому, что я не мог надеяться позволить себе грабительские цены "Deer Dive studio", я все же был довольно богат. Им не так повезло, как мне в пригороде, но я сомневался, что это будет означать, что они будут защищены от Выживших, ломающих их двери и рыскающих по их виртуальным домам, ища добычу и свободный опыт.

Прятаться здесь, пока я выхожу из игры, было бы смертным приговором в игре.

А что потом? Теперь я был в отчаянии, и когда я огляделся вокруг, все, что я мог видеть, это мусорный контейнер, прислоненный к стене здания. Это тоже не было хорошим выбором, так как это было так же очевидно, как апартаменты...

Хотя мне и раньше удавалось прятаться среди мусора, когда Выживший прошел мимо меня в переулке, не заметив меня, я сомневалась, что это сработает снова. Кроме того, ИИ воссоздавал все в мире. А что, если порыв ветра унесет все газеты и всякий мусор, которым я себя накрою? Это было бы неловко, не так ли? Я не хотел быть предметом одного из тех видеороликов в игре, которые постоянно крутились в Интернете, когда какой-то Выживший нашел какой-то унижительный способ убить одного из Зомби.

По крайней мере, мы все выглядели одинаково. Если бы я был выделен для насмешек, никто бы не знал, что это был я...

Я хотел бы, чтобы уменьшить цифры часов к минимуму. Они просто сидели там, в глубине поля моего зрения, но каким-то образом всегда в фокусе, независимо от того, на что еще я смотрел. Сейчас было "5:37", и я должен был выйти из этой игры.

По крайней мере, так я себе говорил, но тот факт, что поблизости не было ничего, что выглядело бы хоть отдаленно безопасным, заставлял меня продолжать идти. Все, что я мог сделать, это продолжать поиски, пока мир расцветал и часы неумолимо тикали вперед. Я прокрался сквозь оставшиеся тени и прополз через разрушенные жилые дома, разрушенные

воображаемым прошлым пожаром или катаклизмом, который игра Хэдшот использовала в качестве предыстории.

Наконец, за десять минут до того, как мне нужно было прыгнуть в душ, одеться и добраться до железнодорожного вокзала, я услышал что-то новое.

Я застыла, все еще впечатленный тем, как хорошо у меня это получалось. Через пару секунд я понял, какой именно звук достиг моих ушей, и широко улыбнулся, надеясь показать свои опасные, сломанные зубы любому наблюдателю, на случай, если они подумают напасть на меня.

Река...

Ну, река в Лос-Анджелесе не настоящая, по крайней мере, не в традиционном смысле. Больше нет. Она не является свободно текущей, и берега реки сделаны из бетона на протяжении почти всей ее длины. Но в ней действительно была вода, и, судя по звуку, вода двигалась ровно.

У меня была идея, но это не означало, что игра позволит мне использовать ее. Тем не менее, был только один способ узнать это. Если мой план сработает, я чувствовал, что я должен был получить гребаную медаль...

Я прокрался по последним улицам, отделяющим меня от источника воды, и теперь был еще более осторожен, приближаясь к воде. Снаружи было так светло, что меня можно было увидеть с некоторого расстояния, но если кто-то был достаточно умен, чтобы просто наблюдать за мной и решить, где я выхожу из игры, я не смог бы их остановить. Я не был достаточно быстр, чтобы убежать или достаточно силен, чтобы дать отпор сильному нападающему, поэтому мне пришлось бы полагаться на удачу и мозги.

И снисходительный, адаптивный ИИ, который, надеюсь, вознаградит меня за нестандартное мышление...

К счастью, здания шли прямо к реке. В Лос-Анджелесе, мы не особо церемонимся. Город был разрушен и восстановлен так много раз, что все просто принимают как должное, что ваша квартира или таунхаус или что-то еще сидит на пепелище четырех или пяти более ранних построек. Тут нечему умиляться. Для таких мыслей нет места, да и времени тоже.

Там были мосты, которые пересекали реку в дюжине мест, которые я мог видеть с того места, где я стоял, но они меня не интересовали. Низкая цементная стена отделяла тротуар от воды внизу, но вместо того, чтобы посмотреть, прежде чем прыгнуть, я просто прыгнул.

К счастью, я смог подтянуть подбородок и перекатиться с такой силой, что соскользнул вниз по искусственному берегу реки и нырнул под поверхность грязной воды, только уронив свой недавно увеличенный баланс здоровья с восьми, где они были из-за Голода, до семи.

Теперь, когда я был под водой, я представил себе свою новую способность "Хватка" и попытался вызвать ее. Я понял, что это сработало, когда почувствовал, что мои руки стали тяжелыми и трупное окоченение усилило хватку. Я нашел трещину в цементе примерно в пятнадцати футах под поверхностью воды и погрузил в нее руки, установив пальцы на место и убедившись, что они будут повиноваться моей команде. Если я смогу тут удержаться, я буду в безопасности...

Если все работает, я никуда больше не пойду. И, поскольку мне не нужно было дышать...

Я снова заставил себя выйти из игры, и на этот раз вместо раздражающего сообщения, бросающего на меня сообщения относительно новых правил выхода из системы, мне просто позволили вернуться в реальный мир, где я тут же начал моргать и хватать ртом воздух.